

Art. Nr. 5009205
Nur für Club Nintendo Mitglieder kostenlos gegen Coupon
CLUB
Nintendo®
Jahrgang 4
Ausgabe 5
November 1992
Sagenhaft
Zelda III
Links neuestes Abenteuer – mit deutschem Bildschirmtext!
Action total
Street Fighter II
Kampfkunst vom Feinsten
Künstlerisch
Kreativ werden auf dem Super Nintendo mit
Mario Paint
Mit Spielebesprechungen zu allen Nintendo-Systemen!

Die Post ist da!

Mehr als 1500 Briefe erreichen jede Woche die Club Nintendo Zentrale. Eine Papierflut, die bewältigt werden muß! Für die dreizehn Damen und Herren von der „Korrespondenz" ist das allerdings kein Problem. Sie wissen auf (fast) alles eine Antwort.



GROSSOSTHEIM (cm) – Wenn der Briefträger morgens mit einem riesigen Postsack zur Tür hereinkommt, sind sie alle noch recht gelassen. Zunächst werden ein paar Briefe vom Vortag beantwortet und anschließend im Archiv verwahrt, bis man sich schließlich den neuen Zuschriften der Leser widmet. Über 300 pro Tag, oft sogar mehr! Eine kleine Gruppe von Mitarbeitern öffnet alle Briefe und sortiert sie nach Themen. Tips und Tricks, Club-Anmeldungen, Spielefragen, technische Fragen, allgemeine Fragen, Zeichnungen, Kurzgeschichten, Fotos, Verbesserungsvorschläge für das Magazin und Fragen an die Redaktion. Sogar bespielte Musik- und Videokassetten finden ihren Weg zu Nintendo. Zunächst werden die allgemeinen Briefe beantwortet. Da jeder Brief eine individuelle Bearbeitung erfährt, kann das auch mal länger dauern. Der Rekord einer Mitarbeiterin liegt hier immerhin bei vierzig Antworten an einem Tag. Gleichzeitig wenden sich die Spieleprofis unter den Schreiberlingen den Spielefragen zu. Natürlich sorgt man auch hier für eine korrekte Beantwortung der Leserfragen. Da zwei Drittel aller Zuschriften von Jugendlichen stammen, muß natürlich auch die „Korrespondenz" aus jungen Leuten bestehen. Harald Ebert über die Arbeit und sein Team: „Wir haben alle total viel Spaß an unserer Arbeit. Die Briefe sind oft so überwältigend, daß wir es gar nicht fassen können. Mittlerweile werden viele von uns sogar persönlich angeschrieben." Andere wiederum schreiben direkt an Mario, der Dank des Club Magazins, der TV-Serie und natürlich der Spiele zu beachtlicher Popularität gelangt ist. Eine Auswahl der Briefe wird im Magazin von Mario persönli (?) beantwortet. – So ist das L Nintendo, wenn der Postmann zweimal klingelt.



Die Korrespondenz: (v.l.) Annette Zang, Andrea Schnabel, Andrijana Roksandic, Nicole Rollmann, Harald Ebert, Gabriela Rezac, Heike Zang, Susanne Braun, Sabine Sauer und Helga Stapel.

Marios neue Rolle: Glücksfee!



Da haben sich die Ferien zuhause doch mal richtig gelohnt. Gleich zwanzig Münchner Kinder hatten ein Riesenglück mit Super Mario. Bei einem Preisausschreiben gewannen sie jeweils einen Game Boy.

MÜNCHEN (pn) – Die Frage war für Nintendo-Fans natürlich denkbar leicht zu beantworten: „Welcher Bösewicht hat in Super Mario Land die Prinzessin Daisy entführt?" Antwort: Tatanga. Dieses Lösungswort schrieben tausende von Münchner Kinder an eine renommierte Münchner Tageszeitung, mit der Nintendo unter dem Motto „Mit Super Mario in die Ferien" diese Aktion organisierte. Aus den vielen, vielen richtigen Einsendungen wurden dann 20 Gewinner herausgezogen. Die wurden dann eingeladen zu einer kleinen Party, wo ihnen jeweils ein niegelnagelneuer Game Boy und das Spiel Super Mario Land überreicht wurden. Und noch eine tolle Überraschung hatten sich die Organisatoren ausgedacht: Sie luden einen weltberühmten Star ein – Mario! Der brachte mit seinem italienischen Temperament richtig Stimmung in die Party. Beinahe hätte ihm aber sein Begleiter die Show gestohlen: Der freundliche Dinosaurier Yoshi grinste sich sofort in die Herzen der Gewinner hinein. Am Ende waren sich alle einig: „Das war ein toller Nachmittag!" und mit dem Game Boy „Super Ferien!" Gewonnen haben: Barbara Harreimer, Stefan Joachimsthaler, Stefanie Frank, Jörg Vochetzer, Viktoria Lodde, Andreas Wanger, Manuela Höflich, Sandra Vitkovic, Stefan Potz, Tanja Meier, Susanne Elze, Karin Marzullo, Florian Schwarz, Paul Meyer, Jan Brodowsky (alle aus München), Anthony Schumacher (Gröbenzell), Carlos Gassenmeier (Puchheim), Mischa Amon (Martinsried), Paul Schlichter (Unterhaching), Cornelia Junker (Brunnthal). **Foto: Claire Reindl**

Riesig

Großostheim (pn) – Der Club Nintendo wächst und wächst und wächst und... Das Club-Team traute seinen Augen nicht, als es die neuest Zahlen sah: Über 800000 Mitglieder. Damit ist der Club Nintendo einer der größten Clubs in Deutschland.

ZELDA III – A Link To The Past





STREETFIGHTER II



MICKEY'S DANGEROUS CHASE

INHALT
AUSGABE 5/92

Super Nintendo

NES

Game Boy

Specials



STARTROPICS

IMPRESSUM

...geber: Shigeru Ota
...redakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Projekt-Leitung: Rié Ishii (national), Atsuko Matsumoto (international)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeiter: Harald Ebert
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: Dai Nippon Printing Co., Ltd., Tokio
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Neu-Isenburg
Konzept & Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: FCB Publicis, Frankfurt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo – Redaktion, Babenhäuser Straße 50, D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung: 0130/5806

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise:
6 Ausgaben pro Jahr

Hallo Fans...

Alle reden vom Super Nintendo Entertainment System und die Jungs von Nintendo tun ja auch schließlich etwas dafür. Spieledesigner und Programmierer tragen ihren Teil dazu bei, die neue Software noch zu verbessern. Spiele wie Zelda III und Sim City beispielsweise, wurden erstmals, speziell für die deutschen Super Nintendo Spieler, mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattet. Darüberhinaus arbeitet eine Schar von Software Herstellern daran, für jedes der drei Nintendo Systeme immer faszinierendere Spiele zu entwickeln. Um auch zukünftig ausführlich über die ständig steigende Zahl dieser Nintendo Games berichten zu können, haben wir die Seitenzahl auf zunächst einmal 76 Seiten erhöht. Viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Euch

Ron Lakos

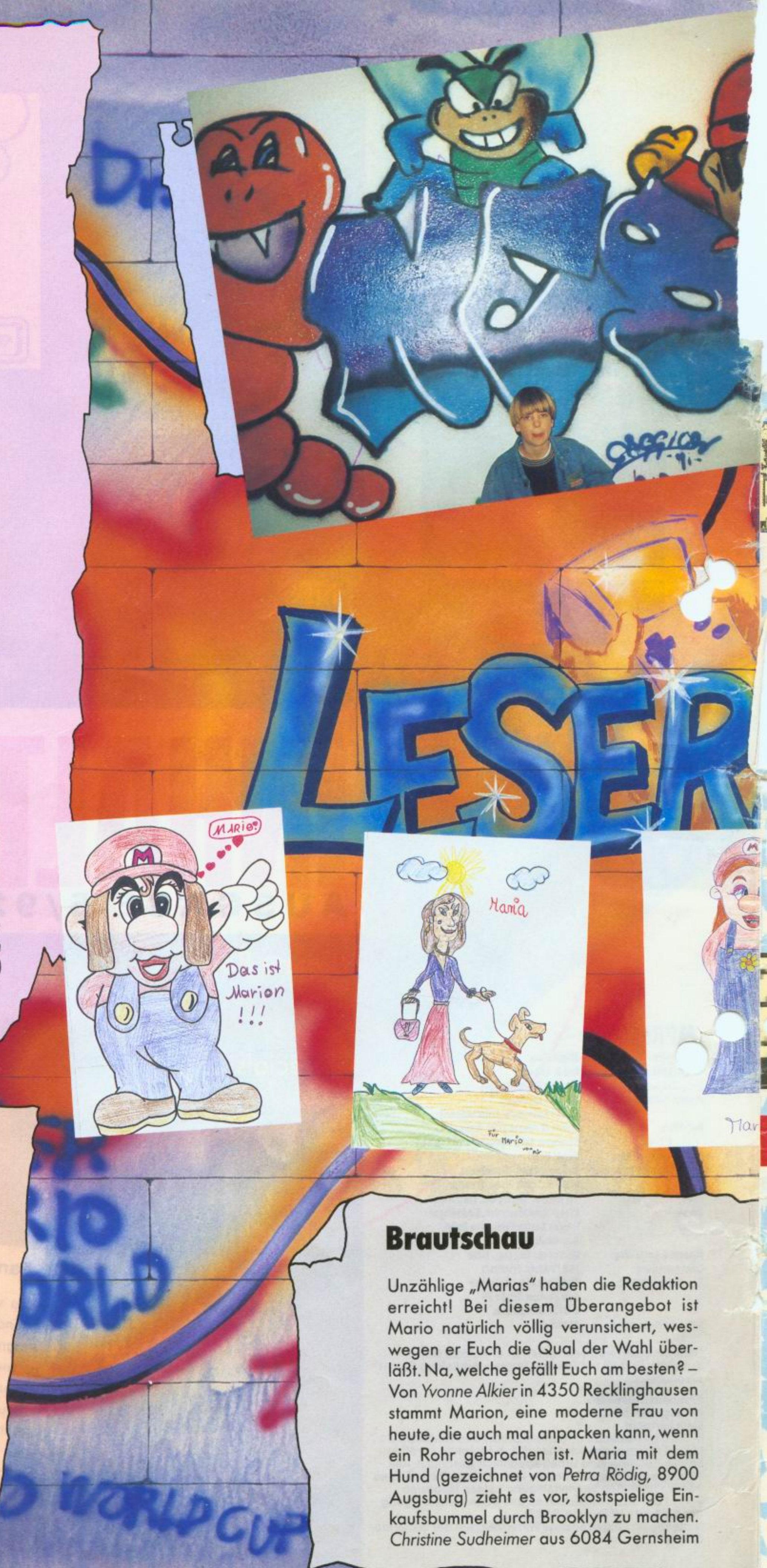
An alle Leser!

Tagtäglich erreichen uns hunderte von Leserbriefen. Davon wird natürlich jeder beantwortet, auch wenn sich die Fragen in den Briefen manchmal wiederholen. Aber das kostet Zeit! Hier sind deshalb die am häufigsten gestellten Fragen und die dazugehörigen Antworten:

1. Passen die NES-Spiele in das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM und umgekehrt?
   - *Nee! Das NES und das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sind zwei völlig verschiedene Systeme. SUPER MARIO WORLD kann man deshalb auch nur auf dem SUPER NINTENDO spielen. Und das auch nur, wenn es die deutsche Version der Spielkassette ist.*

2. Warum berichtet das Club-Magazin so wenig von neuen GAME BOY-Spielen?
   - *Zur Zeit ist das SUPER NINTENDO „top-in", weswegen wir auch hauptsächlich über die SUPER NINTENDO-Spiele berichten. Das wird sich natürlich auch wieder ändern, aber im Moment interessieren sich die meisten dafür, welche Spiele es für die neue Konsole von NINTENDO gibt.*

3. Warum hat Mario die Leser dazu aufgefordert, für ihn nach einer „Maria" zu suchen?
   - *Der Grund war ein kleiner Streit mit Prinzessin Toadstool. Es ging um Geschirrspülen und solche Sachen. Aber jetzt haben sich die beiden wieder vertragen. Bitte keine „Marias" mehr schicken!!! (Um die ganze Aktion abzuschließen, zeigen wir auf dieser Seite noch einige Marias.)*



Die saubere Omi

Lieber Club Nintendo!
Ich heiße Susanne Michel und bin ein großer Fan von Euch! Erst mal ein großes Lob an Euch, die Zeitschrift ist super. (...) Ich habe das NES schon über 4 Jahre und bin auch sehr zufrieden damit (...). Leider hat meine Oma bei der letzten Wäsche meine Clubkarte mitgewaschen. Dabei ist sie leider kaputtgegangen. Vielleicht könnt ihr mir eine neue schicken.
Susanne Michel,
8195 Egling 2

Antwort von Mario: Liebe Susanne! Leider haben wir zur Zeit keine Omas mehr vorrätig, aber vielleicht können wir Dir ja zum Trost eine neue Club-Karte schicken.

Brautschau

Unzählige „Marias" haben die Redaktion erreicht! Bei diesem Überangebot ist Mario natürlich völlig verunsichert, weswegen er Euch die Qual der Wahl überläßt. Na, welche gefällt Euch am besten? – Von *Yvonne Alkier* in 4350 Recklinghausen stammt Marion, eine moderne Frau von heute, die auch mal anpacken kann, wenn ein Rohr gebrochen ist. Maria mit dem Hund (gezeichnet von *Petra Rödig*, 8900 Augsburg) zieht es vor, kostspielige Einkaufsbummel durch Brooklyn zu machen. *Christine Sudheimer* aus 6084 Gernsheim



Yo, man..! Das ist cooool!

Hallo Mario!
Erst einmal ein großes Lob an Euch und die Programmierer von „SUPER MARIO BROS. 3". Echt spitzenmäßig! Auf dem Foto seht Ihr mich vor meiner Zimmerwand sitzen. Dieses Grafiti haben mein Bruder und ich in mein Zimmer gesprayt. Gibt es „ALLEYWAY" auch auf dem NES?
Grüß' Luigi von mir!
Jonas Edeling,
3000 Hannover 61

Antwort von Mario: Wow! Das ist ja nicht zu fassen, was Du da an Deine Tapete gemalt hast. Was sagen eigentlich Deine Eltern zu dem Kunstwerk? Okay, okay, ... war eine blöde Frage! Also wir sind auf jeden Fall davon begeistert. „ALLEYWAY" gibt es leider nicht auf dem NES, aber dafür ein Spiel, das ganz ähnlich ist: „CRACKOUT".

Screen-Shots

Hallo Nintendo Club!
Ich heiße Lukas Teske und meine Hobbies sind: Schwimmen, Nintendo spielen, Fahrrad fahren, Telefonkarten sammeln und Musik. Kürzlich hatte ich ein witziges Erlebnis bei dem Spiel „MANIAC MANSION". Ich probierte gerade an dem Password herum, bis es mir langweilig wurde. Ganz zum Schluß versuchte ich die Kombination „0000" und – wummmm – war die Tür auf. Noch eine Frage: Wie fotografiert Ihr eigentlich die Bildszenen von den Spielen?
Lukas Teske

Antwort von Mario: Die Screen-Shots (Bildschirmfotos) machen wir mit einem Video-Printer, der an einen speziellen Monitor angeschlossen ist. Zwei Personen sind nötig, um einen Screen-Shot zu machen. Während einer das Spiel spielt, muß der andere die „Memory"-Taste drücken, wenn die gewünschte Stelle im Spiel erreicht ist. Jetzt kommt es auf das richtige Timing an! Soll Mario zum Beispiel während eines Sprungs fotografiert werden, muß der andere zum richtigen Zeitpunkt die Taste drücken, bevor Mario wieder gelandet ist. Karten entstehen dann, wenn man alle Screen-Shots eines Spieles zusammenklebt.

meint „Give peace a chance!" und zeichnete Maria mit dem blauen Kleid. Echt „Flower-Power-mäßig"! *Stefanie Kareth* aus 8530 Neustadt/Aisch zeigt uns gleich ein ganzes Aufgebot an Schönheiten. Die Frauen in Marios Leben! (Toadstool, Maria und Toady). Bliebe da noch zum Schluß – huch!!! – die gehört aber nicht hierher..! Von wem ist denn diese Zeichn... Aha! *Matthias Gutfleisch* aus 8901 Königsbrunn. Na ja, das konnte ja nur ein männlicher Leser sein! – Vielen Dank für die tollen Zeichnungen. Nicht traurig sein, wenn Ihr nicht dabei gewesen seid. Die nächste Aktion kommt bestimmt!

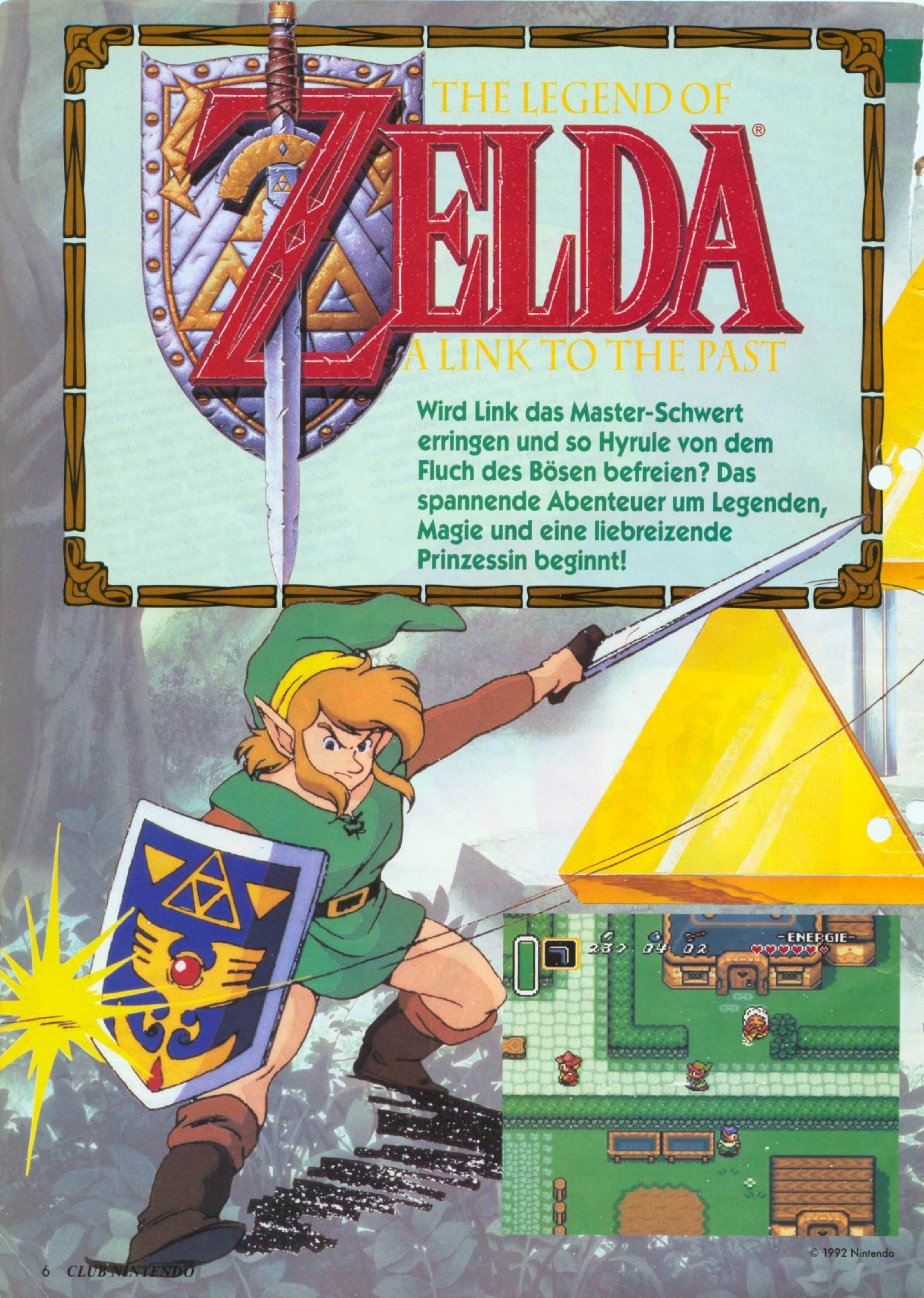
Alle Leserbriefe gehen an folgende Adresse:

Club Nintendo / Leserbriefe
Postfach 15 01
8754 Großostheim

Jeder Brief wird von uns beantwortet! Außerdem versuchen wir die interessantesten, schönsten und witzigsten Briefe im Magazin zu veröffentlichen. Auch Kritik ist bei uns willkommen! Wegen der großen Flut von Briefen können wir aber leider nicht alle veröffentlichen. Seid nicht enttäuscht, wenn Ihr Euch in diesem Heft nicht wiederfindet. Eine Antwort bekommt Ihr auf jeden Fall und – vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal..?!

THE LEGEND OF ZELDA®
A LINK TO THE PAST

Wird Link das Master-Schwert erringen und so Hyrule von dem Fluch des Bösen befreien? Das spannende Abenteuer um Legenden, Magie und eine liebreizende Prinzessin beginnt!



Traum oder Wirklichkeit?

Zuerst denkt Link, es sei alles nur ein Traum, als er mitten in der Nacht eine liebliche Stimme um Hilfe flehen hört. Doch dann verläßt sein Onkel mit Schwert und Schild das Haus. „Da stimmt doch etwas nicht," sagt Link zu sich selbst und macht sich auf, seinem Onkel zu folgen.

Ein unglaubliches Abenteuer nimmt seinen Anfang

Noch kommt es Link gar nicht in den Sinn, auf was er sich einläßt. Er springt aus dem Bett und sucht zunächst einmal nach einer Nachricht von seinem Onkel. Jeden Krug dreht er um, schaut in jede Ecke. Was er findet? Herzen, die Lebensenergie bedeuten und eine Lampe. „Die kann ich bei der Dunkelheit gut gebrauchen," denkt der junge Mann und zieht los in die stockfinstere Nacht.



Die Lampe nimmt Link mit, denn man weiß ja nie, wo man sie noch gebrauchen kann!

Ein geheimer Eingang zur Burg

Link nähert sich der Burg von Hyrule – ehemals ein freundlicher Ort, aber nun gehen dort unheimliche Dinge vor sich. Und auch die Burgwachen benehmen sich äußerst eigenartig und lassen den jungen Hyruler nicht durch. Ratlos steht Link vor der Burg. Doch da...eine Stimme. Es ist die Stimme von Prinzessin Zelda, die ihm verrät, wo der Geheimgang hinein in die Burg ist: Entlang die Burgmauer und um die Ecke. Jetzt schnell den Busch herausgerupft und der Weg liegt frei! Was kommt wohl als nächstes?



Die Burgwachen wollen Link nicht hineinlassen. Was soll er nur machen?



Der Geheimgang in die Burg hinein ist von einem Busch versperrt, den Link schnell herausrupft.

Eine traurige Entdeckung

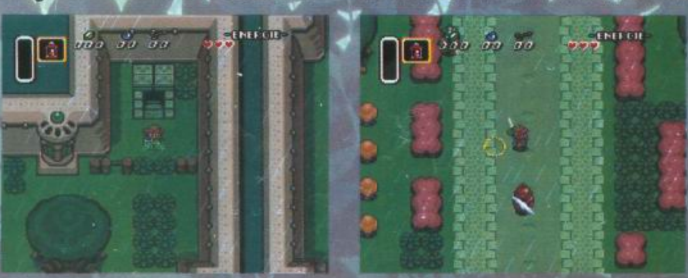
Endlich! Link hat seinen Onkel gefunden. Aber so richtig freuen kann er sich nicht, denn dem Onkel geht es sehr schlecht. Kurz bevor er seinen schweren Verwundungen erliegt, kann er Link noch einige wichtige Informationen geben. Link kann seine Tränen kaum zurückhalten, aber sein Pflichtbewußtsein hilft ihm die Trauer zu überwinden: Er muß Zelda retten! Das Schwert und der Schild des Onkels werden ihm dabei helfen.



Kurz bevor es mit ihm zu Ende geht, überreicht der Onkel seinem Neffen Schwert und Schild – Erbstücke der Familie!

Der gefährliche Burggarten

Schon in den Gärten der Burg bekommt Link einen Vorgeschmack von dem, was ihn erwartet: Die Burgwachen stehen unter dem magischen Bann des Zauberers Agahnim und haben den Auftrag, jeden aufzuhalten, der in die Burg möchte. Davon läßt sich Link natürlich nicht abschrecken, denn die Prinzessin wartet auf ihn.



Es regnet in Strömen und der Boden ist aufgeweicht. Die äußeren Umstände sind also genauso unfreundlich wie die Burgwachen!

Im Innern der Burg von Hyrule

Schier endlose Gänge, mehrere Stockwerke und riesige Säle machen die Burg zu einem wahren Labyrinth. Ein gefährliches Labyrinth, denn überall lauern die Burgwachen und eigenartige Kreaturen, die Eindringlinge vertreiben sollen.

Nicht nur das Schwert…

hilft Link durch das Labyrinth. Werft einer Burgwache mal einen Krug an den Kopf und schon habt Ihr ein Problem weniger. Und die Abgründe können Eure Freunde werden, wenn ihr die Gegner da hinunter schubst.



Krüge stehen überall in der Burg herum. Nicht nur ihr Inhalt kann nützlich sein!



Ein Abgrund verliert seinen Schrecken, wenn der Gegner hinunterfällt!

Ein hilfreicher Schatz

Nicht besonders stark, aber überaus hilfreich: Der Bumerang, den Du in der Burg von Hyrule finden kannst. Die Gegner halten nach einem Treffer kurz inne, so daß Ihr ihnen mit dem Schwert den Rest geben könnt. Außerdem lassen sich mit dem Wurfgerät auch hervorragend Herzen, Rubine und so weiter einsammeln, ohne daß man erst hinrennen muß.



Der Wächter der Schatztruhe liefert sich mit Link einen erbitterten Kampf.



Öffne die Schatztruhe und der blaue Bumerang gehört Dir!

Zeldas Kerkermeister

Nur gut, daß Ihr bereits den Bumerang habt, denn mit dem könnt Ihr den Ritter mit dem Morgenstern betäuben. Ist der Ritter, der Zeldas Kerker bewacht, benommen, könnt Ihr ihm mit dem Schwert den Rest geben. Dabei müßt Ihr überaus wendig und schnell sein, sonst läßt die Betäubung zu früh nach. Das wäre äußerst unangenehm.



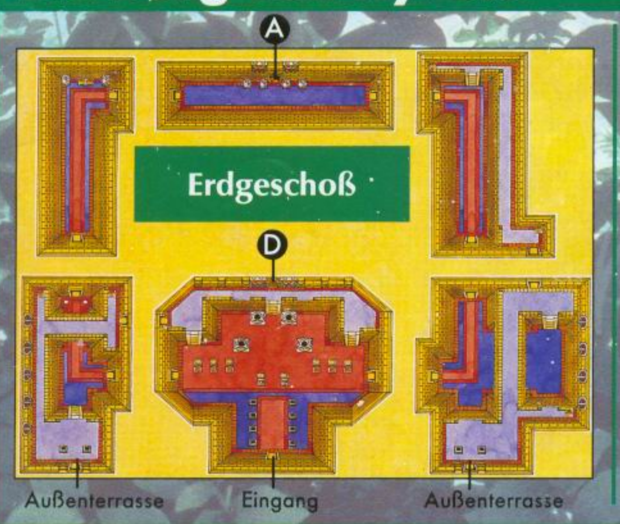
Prinzessin Zelda hat ihre Freiheit wieder



Zelda ist so glücklich: Link hat sie befreit!

Ein riesiges Schloß versperrt Zeldas Zellentür. Doch nun, da der Wächter bezwungen ist, kann Link seine heimliche Liebe, die Prinzessin endlich befreien. Die sonst so zurückhaltende Zelda ist überglücklich. Sie hatte es schon lange geahnt: Wenn sie einer befreit, dann würde das der junge Link sein! Und sie hat Recht behalten!

Die Burg von Hyrule







Ein geheimer Fluchtweg

Zelda, die in der Burg ja Zuhause ist, kennt einen geheimen Fluchtweg. Sie führt Link in den Thronsaal. Von dort aus führt ein gut getarnter unterirdischer Gang direkt zur Kathedrale. Dort erhofft Zelda sich Hilfe!

Eine perfekte Tarnung

„Und wie geht es jetzt weiter?" fragt sich Link. Zelda weiß genau, was zu tun ist, denn hinter dem königlichen Wappen verbirgt sich der Geheimgang. Zusammen müssen sie das unglaublich schwere Siegel aus Stein zur Seite schieben. Auf diese Idee sind Agahnim und seine Leute noch nicht gekommen!



Schiebt das Siegel gemeinsam von links nach rechts, um den Eingang freizulegen.

Und es werde Licht...

Nur gut, daß Link die Lampe von Zuhause mitgebracht hat, denn in dem Geheimgang ist es stockfinster. Leider gibt die Lampe selbst nur wenig Licht und die Bewohner des alten Gewölbes greifen überraschend an. Zündet mit der Lampe aber die Steintrogfackeln an. Dann habt Ihr wenigstens für eine kurze Zeit Licht.



Zündet die Steintrogfackeln an, damit Licht ins Dunkel kommt.

Bröckelndes Gemäuer

Sobald Ihr Bomben besitzt, solltet Ihr Euch um die rissigen Mauern kümmern. Dahinter verbirgt sich so manches Geheimnis. Falls Ihr bei Eurem ersten Besuch in der Burg weder Bomben noch Stiefel habt, kommt später nochmal hierher zurück. Ein zweiter Besuch könnte sich lohnen...!



Was mag sich hinter den rissigen Mauern wohl verbergen? Findet es heraus!

Wer nicht hören will,...

...muß fühlen! Die Bedeutung dieses alten Sprichwortes wird Link bald bewußt, wenn er im letzten Raum des Geheimgangs nicht auf Zeldas Rat hört und den falschen Hebel zieht. Der falsche lockt nämlich eine ganze Menge unheimlicher Kreaturen an, während der richtige die Tür zur Kathedrale öffnet. Wenn Ihr also weiterkommen wollt, dann wartet, bis Zelda überlegt hat und weiß, welcher der richtige Hebel ist. Ihr müßt schon Vertrauen zu Zelda haben, denn schließlich kennt sie sich bestimmt besser in der Burg aus als Ihr. Und Ihr habt das gleiche Ziel: Endlich in Sicherheit zu sein ... weit weg von Agahnims Vasallen!

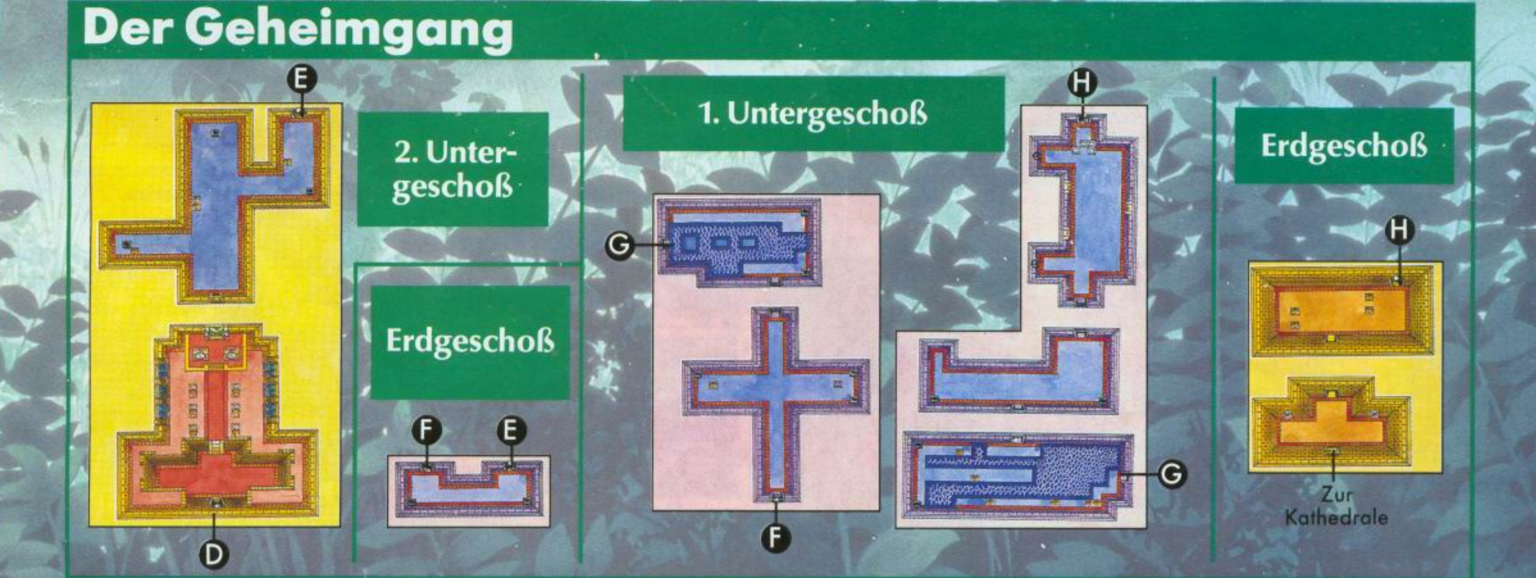


Welcher Hebel öffnet die Tür zur Kathedrale? Zelda muß kurz überlegen.



Geschafft! In der Kathedrale seid Ihr und Zelda erst einmal in Sicherheit.

Der Geheimgang



Ein Besuch im Dorf Kakariko

Nachdem Zelda in der Kathedrale in Sicherheit ist, macht sich Link auf die Suche nach dem Dorfältesten Sahasrahla, der ihm angeblich weiterhelfen kann. So kommt er in das hübsche kleine Dorf Kakariko. Die meisten Dorfbewohner sind überaus freundliche Zeitgenossen, aber einige...

Sahasrahlas Haus

Zunächst sucht Link den Dorfältesten in dessen Haus, aber der weise Mann ist nicht daheim. Nur seine Gattin kann den jungen Helden empfangen. Viel weiß sie nicht, was Link weiterhelfen würde – auch nicht, wo sich ihr Mann versteckt hält. Sie erzählt Link aber einiges über das geheimnisvolle Master-Schwert.



Nur die Frau des Dorfältesten ist daheim. Sie weiß auch nicht, wo ihr Mann steckt.

Der Dorfgasthof

Ein beliebter Treffpunkt für die Dorfbewohner. Selbst am hellichten Tag sitzen dort die Stammgäste herum. Redet mal mit ihnen, denn sie haben interessante Geschichten zu erzählen. Auch solltet Ihr den Gasthof nicht nur durch den Vordereingang betreten, sondern unbedingt einmal durch den Hintereingang. Hinter der Theke wartet nämlich eine wertvolle Flasche auf Euch.



Die Stammgäste haben interessante Geschichten zu erzählen. Hört gut zu!



Hinter der Theke könnt Ihr Euch eine nützliche Flasche besorgen.

Der Flaschenhändler

„Was soll ich denn mit leeren Flaschen?" fragt sich Link. Aber die bleiben nicht lange leer. Man kann in ihnen nämlich lebenswichtige Dinge aufbewahren, über die sich Link in gefährlichen Situationen sicher sehr freuen wird. Kauft also schon einmal eine Flasche bei diesem Händler! Der hat ein paar tolle Exemplare!



Ein guter Kauf! Stolz zeigt Link seine Neuerwerbung den anderen Dorfbewohnern.

Karte des Dorfes Kakariko



Der kranke kleine Junge



Der Junge leiht Link sein Schmetterlingsnetz.

Eine schwere Grippe hat sich der kleine Junge zugezogen. Ihm ist strenge Bettruhe verordnet worden. Deshalb leiht er Link gerne sein Schmetterlingsnetz. Mit dem könnt Ihr so einiges einfangen. Fangt doch mal eine fliegende Fee und bewahrt sie in der Flasche auf.

In der Schmiede

So sehr Euch der Schmied auch helfen möchte, er hat einfach keine Zeit, Euer Schwert neu zu härten. Kein Wunder, denn sein Partner ist von einem Tag auf den anderen verschwunden. Erst wenn der wieder an seinen Arbeitsplatz zurückgekehrt ist, können neue Aufträge bearbeitet werden.



Solange sein Partner verschwunden ist, kann der Schmied Euch nicht weiterhelfen.

Die Dorfbibliothek



Ein kräftiger Rempler mit Hilfe der Pegasusstiefel und das Buch Mudora fällt herunter.

Hier werden nicht nur die alten Schriftrollen der Hylianer aufbewahrt, sondern auch das berühmte Buch Mudora. Es ist eine Art Wörterbuch, mit dessen Hilfe man die Schriftzeichen der Hylianer entziffern kann. Holt es Euch vom Regal runter, sobald Ihr die Pegasusstiefel besitzt!



Die Verlorenen Wälder

Ein unheimlicher Ort, über den sich dichter Nebel ausgebreitet hat: Die Verlorenen Wälder. Niemand geht dort nur für einen Waldspaziergang hinein. Aber dieser gespenstische Ort birgt manches Geheimnis...

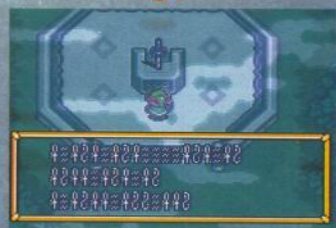
Ein verfaulter Pilz?

So etwas wie dieser übelriechende Pilz kann nur in einer Umgebung wie die Verlorenen Wälder heranwachsen. Auch wenn er noch so eklig riecht, nehmt den Pilz mit. Es gibt da ein paar Pilzliebhaber in Hyrule, die ganz wild auf solche Schwammerl sind. Für sie duftet der Pilz süß und lieblich.



Vielleicht läßt sich mit dem Pilz ja ein gutes Geschäft machen, wer weiß!

Das sagenhafte Master-Schwert



Was mögen diese alten Schriftzeichen wohl bedeuten?

Mitten im Wald findet Ihr das Master-Schwert! Aber es nützt Euch nichts. Ihr könnt weder das Schwert herausziehen, noch die Inschrift auf dem Stein lesen. Das sind ausgesprochen merkwürdige Schriftzeichen! Sehen sehr alt aus! Ob irgendjemand verstehen kann, was sie bedeuten?

Die streitenden Brüder

Keiner weiß genau warum, aber die beiden Brüder in diesem Haus streiten sich andauernd. Bis sie eines Tages die Tür zwischen ihren beiden Zimmern einfach zumauerten. Vielleicht könnt Ihr ja den Streit schlichten. Vor dem Haus der Brüder wartet übrigens ein lustiges Spiel auf Euch: In 15 Sekunden müßt Ihr durch den Irrgarten durch!



Dem Sieger winkt ein toller Preis im 15-Sekunden-Irrgartenlauf! Macht mit!

Runterspringen – nur Mut!

Ihr könnt Euch einige Weg verkürzen, wenn Ihr Mut habt und einfach einen Erdhügel herunterspringt. Und Mut haben tapfere Helden wie Link ja mehr als genug! Aber auch ihm wird sicher mal mulmig zumute, wenn er in einen Brunnen oder in ein dunkles Loch hineinspringen soll.



Es gehört schon etwas Mut dazu, einfach so zu springen, aber meistens lohnt es sich!



Rund um den Ostpalast

Schon die Umgebung des Ostpalastes hält so manche Überraschung für Link parat. Bevor Ihr Euch also in den Palast direkt hineinbegebt, schaut Euch erst einmal gründlich um. Nehmt Euch aber vor den Palastwächtern in acht!

Der Magie-Shop



Die alte Frau kocht sicher kein Mittagessen für vierzig Personen...

Vor der Hütte steht eine eigenartig gekleidete Frau und kocht irgendetwas Undefinierbares. Ihr glaubt nicht, wie hilfsbereit die „Dame" wird, wenn Ihr ihr den stinkenden Pilz überreicht. Nun wird auch klar, was sie da zusammenbraut: Zaubertränke!

Sahasrahlas Versteck

Endlich habt Ihr ihn gefunden: Den Dorfältesten Sahasrahla! Zunächst ist er ja ein wenig skeptisch, aber er will Euch trotzdem eine Chance geben. Seine Prüfung hat es in sich: Erringt das Amulett des Mutes, welches im Ostpalast versteckt ist und er wird Euch reich belohnen. Zwar nicht mit Rubinen, aber...



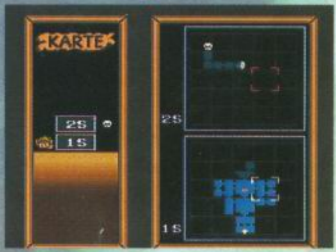
Erst müßt Ihr seine Prüfung bestehen, dann wird Sahasrahla Euch helfen!

Ostpalast

Die Burg von Hyrule ist ein übersichtliches Einfamilienhaus im Vergleich zu diesem Palast. Er sollte nicht Palast sondern Labyrinth getauft werden. Verlauft Euch nicht, denn vielleicht gibt es keinen Weg mehr zurück!

Die Karte und der Kompaß

Ohne Karte und Kompaß seid Ihr in diesem Gewirr von Gängen und Räumen aufgeschmissen. Diese beiden Dinge solltet Ihr Euch deshalb so schnell wie möglich besorgen, bevor Ihr Euch an die weitere Erkundung des Palastes macht. Hoffentlich kann Link gut mit seinem Schwert umgehen, sonst sieht es schlecht aus für ihn!



Ohne Karte und Kompaß seid Ihr in diesem Labyrinth verloren!

Karte vom Ostpalast



Mysteriöse Nachrichten

Weit und breit kein Sahasrahla zu sehen und doch spricht er mit Link. Wie kann das funktionieren? Die Telepathie-Steine machen es möglich. Link tritt an sie heran und (A-Knopf drücken) schon setzt sich der Dorfälteste telepathisch mit ihm in Verbindung! Das können nur die Nachfahren der Hylianer!



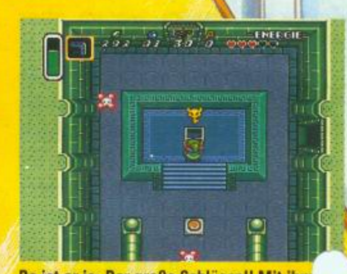
Die Hylianer verfügen über besondere Kräfte: Telepathisch übermitteln sie Nachrichten.

Der große Schlüssel

Überall in den Palästen, Burgen und Verliesen stößt man auf verschlossene Türen. Meist ist der dazugehörige Schlüssel ganz in der Nähe versteckt. Aber dann gibt es eben auch die großen Schlösser, die sich nur mit speziell angefertigten großen Schlüsseln bewegen lassen. Da dieser große Schlüssel auch die große Schatztruhe öffnet, wundert es nicht, daß dieser Schlüssel etwas geschickter aufbewahrt wird. Sucht ihn, denn die Schätze aus großen Schatztruhen sollte sich niemand entgehen lassen! Und wer sich auf ein so gefährliches Abenteuer einläßt wie Link, dem darf wirklich nichts und niemand durch die Lappen gehen!



Ohne großen Schlüssel bleibt die große Schatztruhe für immer verschlossen!



Da ist er ja: Der große Schlüssel! Mit ihm sich öffnen, was vorher für immer verschlossen schien.

Das Rätsel der Feen



Die hilfreichen Feen haben sich gut versteckt: Im Ostpalast unter einem Steinkrug!

Tief im Innern eines Palastes oder Verlieses halten sich die anmutigen Feen seit Jahrhunderten versteckt. Sie warten nur darauf, dem legendären Helden von Hyrule auf seinem Weg durch die Gefahr zur Seite zu stehen. Im Ostpalast zum Beispiel muß Link erst in einen großen Steinkrug hineinspringen, um die Feen zu finden. Er sollte sie beide einfangen und in seine Flaschen verstauen. Wenn es dann so richtig brenzlig wird, werdet Ihr froh sein, die Fee im Gepäck zu haben. Eine Fee zur rechten Zeit . . . !

Mit Pfeil und Bogen

Sicher haben Euch schon einige Gegner Pfeile überlassen, aber bisher konntet Ihr sie nicht benutzen, denn es fehlte der dazugehörige Bogen! In der großen Schatztruhe im Ostpalast findest Du die wertvolle Waffe. Ihr werdet seine Stärke bald brauchen, sobald Ihr den Armosrittern gegenübersteht, aber auch andere fürchten die Kraft der Pfeile!



Na endlich! Die große Truhe gibt ihren Schatz frei: Den Bogen!

Die Armos-Ritter

Wie Statuen stehen sie im Saal herum, doch schnell erwachen sie zum Leben: Die Armosritter! Hoffentlich könnt ihr gut mit Pfeil und Bogen umgehen, dann habt Ihr gegen sie eine gute Chance! Und da Ihr nicht Pfeile in unbegrenzter Menge vorrätig habt, solltet Ihr gezielt schießen!



Am einfachsten bezwingt man diese Gegner mit Pfeil und Bogen!

Der rote Armos-Ritter

Nun hat Link alle anderen Armosritter besiegt, doch der härteste Gegner wartet noch auf ihn. Und er ist böse, ... sehr böse! Während seine Gefolgsleute mit drei Treffern bereits die Luft ausging, braucht Ihr beim Boss dieser agressiven Gesellen schon ein paar mehr Pfeile, bevor er aufgibt. Macht Euch also auf einen erbitterten Kampf gefaßt. Am Ende erhaltet Ihr zur Belohnung das Amulett des Mutes! Prüfung bestanden!



Mit Pfeil und Bogen habt Ihr die besten Chancen, den bösartigen Armosrittern den Garaus zu machen! Beobachtet, wo sie landen werden und schießt schon mal einen Pfeil in diese Richtung. Immer einen Schritt vorausdenken, das ist hier der Trick!



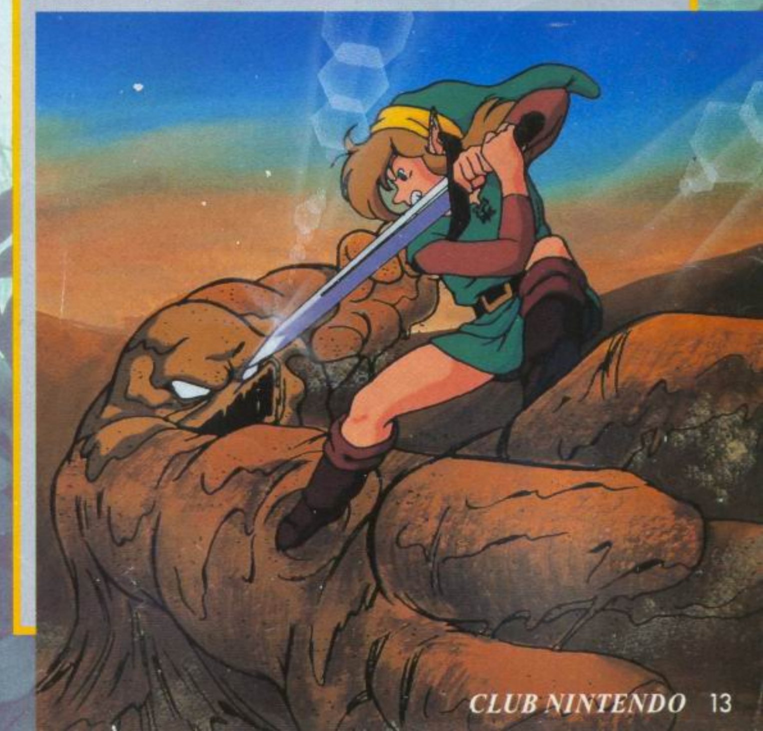
Das Abenteuer hat erst begonnen...

Link hat jetzt das Amulett des Mutes errungen. Aber die Legende erzählt von dem wahren Helden, der drei Amulette errungen hat! Das bedeutet: Noch zwei Amulette gilt es zu finden, bevor Link das Master-Schwert führen kann. Und was erwartet ihn dann? Ohne zu viel zu verraten: Es liegt noch ein weiter Weg vor dem jungen Helden, wenn er wirklich den Frieden nach Hyrule zurückbringen will. Denn das geht nur, wenn er die Macht des Triforce für sich gewonnen hat! Möge die Kraft und der Mut mit Dir sein, Link!









DIE RÜCKKEHR DER LEGIONE

Und die Zombies, Geister und Dämonen erhoben sich, um die Herzen der Super Nintendo-Fans zu erobern... Einzigartige Graphik und unheimliche Sounds laden zu einer Achterbahnfahrt durch die Finsternis ein.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS™

DIE LEGENDE VON ARTHUR

Arthur, Ritter eines Königreiches vergangener Zeiten, gelobte am Sterbebett seines Vaters, die dunklen Mächte des Bösen zu bekämpfen, wann immer die Zeit es gebot. Er machte sich auf die Reise in ferne Länder, auf der Suche nach Magie und Waffen, die die Legionen der Finsternis bezwingen sollten. Währenddessen fiel Sardius, der Fürst der Dunkelheit, in Arthurs Königreich ein, entführte seine Braut Guinevere und legte den Bann des Bösen über das Land.



Der Schwur

Nach seiner Rückkehr erneuert Arthur seinen Schwur und zieht nun los, um Sardius zu bezwingen und seine Geliebte aus den Klauen des Bösen zu befreien.

ARTHURS WAFFEN

Auf seiner Reise durch das Königreich stehen Arthur sieben verschiedene Waffen zur Verfügung. Neben den unten genannten kann Euer Held mit der Fackel, dem Dreizack, der Sichel und der Axt seine Gegner bekämpfen. Springt er zweimal in die Luft und setzt dann eine Waffe ein, wird die Wirkung der jeweiligen Waffe verstärkt.

Die Lanze

Mit dieser Waffe beginnt Arthur sein Abenteuer. Die Lanze ist stark, fliegt jedoch nur sehr langsam. Es können nur zwei Lanzen in Folge geworfen werden.



Die Armbrust

Die beste Waffe, um Gegner in der Luft abzuwehren. Es werden zwei Pfeile gleichzeitig abgeschossen, die beide auf Ziele in der Luft gerichtet sind.



Der Dolch

Eine gute Waffe für Gebiete, in denen mehrere Gegner gleichzeitig auftauchen. Arthur kann drei Dolche kurz hintereinander werfen.



DER FINSTERNIS

ARTHURS RÜSTUNGEN

Neben der normalen silbernen Rüstung kann Arthur noch zwei weitere Rüstungen tragen, die sich in den Schatzkisten verbergen. Die Bronze-Rüstung verstärkt Arthurs Schußkraft und die goldene Rüstung verleiht ihm magische Kräfte.

Die Kraft der Armbrust

Hat Arthur die Armbrust und erhält die Bronze-Rüstung, kann er statt bisher zwei normalen Pfeilen, drei Flammen-Pfeile abschießen, die direkt auf ihre Gegner zusteuern. Mit der goldenen Rüstung, kann er die Enthüllungs-Magie einsetzen, die ihm alle Schatzkisten zeigt.





Die Kraft des Dolches

Hat Arthur als Waffe den Dolch und erhält die Bronze-Rüstung, verwandelt sich seine Waffe in einen Magie-Dolch, der Laserstrahlen verschießt. Findet er die goldene Rüstung, kann er den mächtigen Feuerdrachen heraufbeschwören.







DIE KREATUREN DER DUNKELHEIT

Ghoul

Diese giftgrünen Ghouls erwarten Euch in Mission vier, dem Magen des Ghouls. Sie entstehen in den Magenwänden und tauchen meist sehr überraschend auf. Mit einigen gezielten Treffern sind sie jedoch leicht zu bezwingen.





Ice Beast

Diese Monster sind die Verteidiger des Ice Warlords. Sie erwarten Euch in Stufe fünf, der Eiseskälte. Hütet Euch vor ihrem eiskalten Todesatem. Eine nützliche Waffe gegen sie ist die Armbrust.

Der fliegende Ritter

Auch er gehört zu den Gefolgsleuten des Ice Warlords. Er ist nicht von vorn zu bezwingen, da ihn sein Frost-Schild schützt. Laßt ihn passieren und greift ihn von hinten an.





Goblin

In den Türmen aus geschmolzenem Stahl hausen die Goblins. Sie tauchen aus dem Nichts auf und greifen Euch an.



Die roten Teufel

Im Schloß des Imperators lauern die Roten Teufel auf Euch. Sie sind die Wächter des Roten Imperators. Könnt Ihr Magie einsetzen, nutzt sie. Sonst ist die Armbrust die beste Waffe, um die Teufel zu besiegen.

MISSION 1

Der Fluch des Bösen liegt über dem Land. Särge schweben über den Gräbern und verfaulte Zombies steigen empor, um Jagd auf Arthur zu machen. Eure Gegner sind langsam, aber zahlreich. Eine Armee von Untoten steht Euch gegenüber. Habt Ihr den unheimlichen Friedhof überwunden, erwartet Euch der Wald der Furcht...

1 UNSICHTBARE SCHATZKISTEN

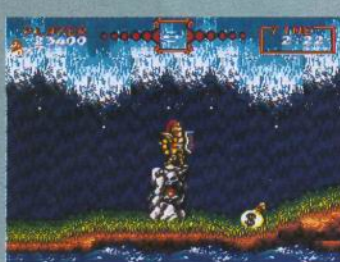
An einigen Stellen des Abenteuers sind unsichtbare Schatzkisten versteckt, die Ihr mit dem Doppelsprung sichtbar machen könnt. Springt am Anfang des Spiels zweimal nach links und eine Schatzkiste wird sichtbar.





4 HÜTET EUCH VOR DER WELLE

Nachdem Ihr den unheimlichen Friedhof überwunden habt, erwartet Euch der Fluß. Überquert ihn, aber hütet Euch vor den Flutwellen. Arthur muß auf einem Felsen stehen, um nicht von den Wellen mitgerissen zu werden.







5 UNBEZWINGBARE GEGNER

Im Wald der Furcht trefft Ihr auf den brennenden Schädelwagen. Ihr könnt ihn nicht bezwingen, aber über ihn springen. Betretet den Hang, auf dem der Wagen steht, um das Erdbeben auszulösen und der Wagen rast auf Euch zu.







Die weiteren Missionen

Der unheimliche Friedhof und der Wald der Furcht sind erst der Anfang Eurer Reise durch die Finsternis. Noch weitere Missionen müßt Ihr überstehen, um Guinevere zu befreien.

Mission 2

Der Schiffsfriedhof. Arthur muß das Schiffswrack überqueren, bevor es im Meer versinkt. Doch Vorsicht, die Nebelgeister wachen über den Schiffsfriedhof! Hütet Euch auch vor den Schatzkisten. Manche bieten eine böse Überraschung.



2 DER FLAMMENSCHÄDEL

In dieser Höhle erwartet Euch der Flammenschädel. Greift ihn sofort an, bevor er einen seiner tödlichen Feuerbälle auf Euch schleudert. Gegen diesen Gegner ist der Dolch die beste Waffe, denn Ihr könnt mehrere kurz hintereinander werfen.



3 DIE FALLENDEN SCHÄDEL

Am Ende des unheimlichen Friedhofs erwarten Euch die fallenden Schädel. Ihr könnt sie nicht zerstören, denn sie sind versteinert. Die Schädel fallen jedoch in regelmäßigen Abständen, wartet also den richtigen Zeitpunkt ab, um die Schädeltürme zu passieren.



3 4



6 DER DÄMONENGEIER

Nach dem Wald der Furcht wartet der erste Endgegner auf Euch ... der Dämonengeier! Er bewacht das Tor, hinter dem sich das verfaulte Meer verbirgt. Hütet Euch vor dem langen Hals des Untiers, greift den Geier aus sicherer Entfernung an. Auf diese Weise seid Ihr auch besser auf die Eier vorbereitet, die der Dämonengeier nach Euch spuckt. Aus den Eiern schlüpft die Brut des Geiers, die Miniwings.





Mission 3

In Mission drei erwarten Euch das Feuer der Verfluchten und die Türme aus geschmolzenem Stahl. Beide Schauplätze sind durch den Lava-Fluß miteinander verbunden.



Weitere Missionen erwarten Euch

Eure Reise durch das vom Bann des Bösen gezeichnete Königreich geht weiter. Ghouls, Eiswölfe, rote Teufel und unzählbare Kreaturen der Nacht machen Jagd auf Euch. Setzt Eure Waffen und die Magie ein, um Guinevere zu befreien. Euer Alptraum hat gerade erst begonnen ...









STREET FIGHTER II™

Die Gladiatoren der Straße

Sie kommen! Street Fighter aus allen Teilen der Welt haben sich getroffen, um ihre Kräfte zu messen und unter ihnen denjenigen zu ermitteln, der würdig ist die Großmeister Balrog, Vega, Sagat und Bison herauszufordern. Von nun an regiert die Faust! Ihr habt die Wahl, Euch aus acht der härtesten Street Fighter Euren Held auszuwählen und Euch mit ihm die Ehre zu erstreiten, gegen die Großmeister anzutreten. Zuvor jedoch müßt ihr Eure sieben Mitstreiter ausschalten. Let's fight! Die Graphik ist atemberaubend und absolut detailgenau animiert. Jeder Fighter kann über 20 verschiedene Aktionen durchführen, wobei nicht alle Kampftechniken einfach auszuführen sind. Es bedarf also einigem Training, bis Ihr Euch zu den Großmeistern vorkämpfen werdet. Es empfiehlt sich, zunächst gegen einen Freund zu spielen, um Erfahrung für den Kampf gegen die Computer-Gegner zu sammeln. Die Gladiatoren der Straße erwarten Euch.

ACTION

PUNCH & KICK

Jeder der Fighter kann verschiedene Schlag- und Trittechniken anwenden. Ihr habt die Wahl leichte, mittlere und harte Schläge auszuteilen. Eure Attacken können aus der Luft oder am Boden durchgeführt werden. Wartet mit Eurem Angriff, bis der Gegner seine Deckung vernachlässigt.





NAHKAMPFGRIFFE

Steht Ihr dem Gegner direkt gegenüber, habt Ihr die Möglichkeit einen Eurer Nahkampfgriffe einzusetzen. Auch hier verfügt jeder Kämpfer über andere Techniken. Vom konventionellen Schulterwurf bis zur exotischen, von Blanka bevorzugten, Biss-Attacke ist alles vertreten.





VERTEIDIGUNG

Der perfekte Kämpfer zeichnet sich auch durch eine gute Verteidigung aus. Besonders bei Spezialattacken Eurer Gegner ist die Verteidigung wichtig.





SPEZIALTECHNIKEN

Alle Street Fighter haben sich Spezialtechniken angeeignet, die nur sie und kein anderer durchführen kann. Diese Angriffe sind nicht einfach auszuführen, aber sehr wirkungsvoll.







Guile beherrscht zwei Spezialtechniken, eine von ihnen ist der Flash Kick. Er steigt bei diesem Angriff in die Luft und dreht sich dann so schnell, daß durch die Rotation eine Energiewelle erzeugt wird.

Geboren : 23.12.1960
Geburtsort : USA
Größe : 182 cm
Gewicht : 86 kg

Guile ist ehemaliges Mitglied eines militärischen Spezialkommandos. Vor mehreren Jahren geriet er bei einem Einsatz im Urwald Asiens in Gefangenschaft. Nach Monaten gelang ihm die Flucht, die ihn durch die Hölle des Dschungels führte. Nur unter Anwendung seiner antrainierten Einzelkämpferinstinkte überlebte Guile. Dieser erlebte Alptraum tötete den Menschen in Guile, er wurde zur gefühllosen Kampfmaschine.





Geboren : 21.7.1964
Geburtsort : Japan
Größe : 175 cm
Gewicht : 68 kg

Ryu ist einer der beiden Schüler des mächtigen asiatischen Lehrmeisters Sheng Long. Er verlor sehr früh seine Familie und widmet seitdem sein Leben dem Streben nach körperlicher Perfektion. Er hat kein Heim und kennt keine Freunde, er ist ein ewiger Wanderer auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Sein Ziel ist, König der Street Fighter zu werden. Für dieses Ziel trainiert er täglich. Wird er es schaffen?

Der Paradeschlag von Ryu ist der gefürchtete Dragon-Punch. Sein Lehrmeister brachte ihm diese Technik bei. Ryu steigt bei diesem Schlag in die Luft und reißt dabei seine Faust nach oben.



CHUN LI

Die Chinesin ist extrem beweglich. Sie kann mit ihren Beinen so schnell zutreten, daß ihr Gegner in einen wahren Hagel von Schlägen hineingerät. Sie gab dieser Spezialtechnik den Namen Lightning Kick.



Geboren : 1.3.1968
Geburtsort : China
Größe : 170 cm
Gewicht : unbekannt

Chun Li erlernte alle ihre Kampftechniken von ihrem Vater, der sie schon von frühester Kindheit an trainierte. Nachdem er sie in die geheimen chinesischen Kampfkünste eingeweiht hatte, wurde er von einer Verbrecherorganisation ermordet. An diesem Tag schwor Chun Li, den Mörder ihres Vaters zu finden und mit ihm abzurechnen. Die Spur führt zu den Großmeistern...



Geboren : 14.2.1965
Geburtsort : USA
Größe : 176 cm
Gewicht : 83 kg

Ken ist der andere Schüler des Lehrmeisters Sheng Long. Er und Ryu waren früher Trainingspartner und gute Freunde. Sie trennten sich jedoch und gingen ihre eigenen Wege. Ken gilt als Angeber, der sich gern über seine Gegner lustig macht. Er ist ein Naturtalent und hat sich alle seine Techniken ohne großes Training angeeignet. Der amerikanische Sunnyboy hält sich selbst für den besten Fighter.

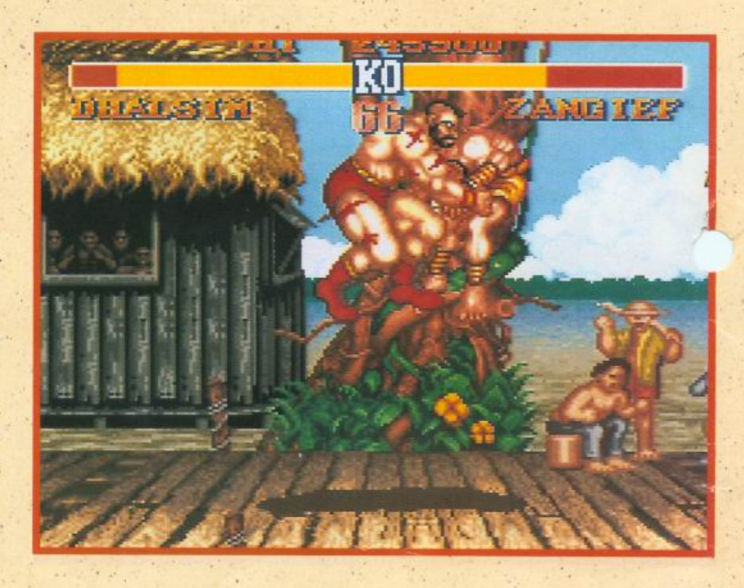
Zu Kens Spezialtechniken gehört der Hurricane Kick. Setzt er ihn ein, ruft er eine alte asiatische Formel, steigt dann in die Lüfte und wirbelt dem Gegner wie ein Hurricane entgegen.



KEN

ZANGIEF

Der Spinning Piledriver ist der Paradeschlag von Zangief. Er nimmt dabei den Kopf seines Gegners zwischen die Beine, springt in die Luft, dreht sich dabei und landet dann auf dem Boden.



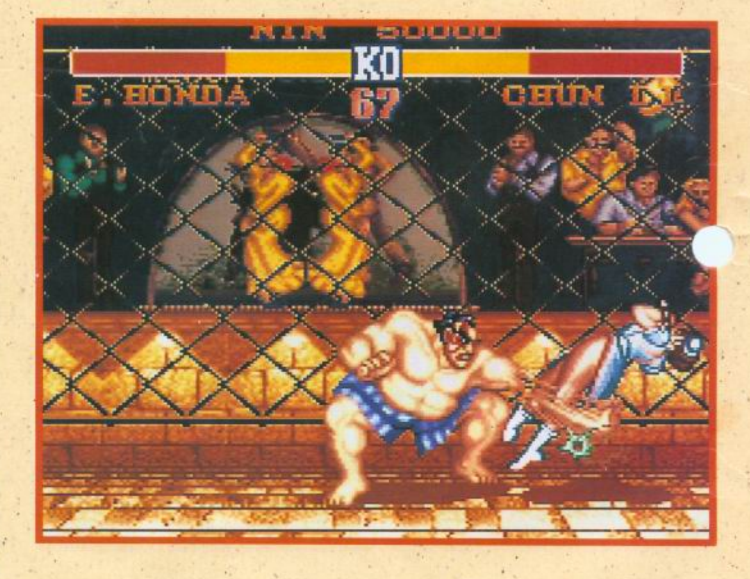
Geboren : 1.6.1956
Geburtsort : Rußland
Größe : 211 cm
Gewicht : 115 kg

Seine Gegner nennen ihn den „Sibirischen Bär". Nicht zu unrecht, denn Zangief trainiert am liebsten mit Grizzly-Bären. Die Narben auf seinem Körper sind sichtbarer Beweis dafür. Zangief ist mit über zwei Metern der größte der Street Fighter, was ihn jedoch sehr langsam macht. Dennoch muß ein Gegner erst einmal an ihn herankommen und das läßt der Russe selten zu.



Geboren : 3.11.1960
Geburtsort : Japan
Größe : 185 cm
Gewicht : 137 kg

Edmondo Honda ist der schwergewichtigste Teilnehmer des Street Fighter Turniers. Dennoch versteht er es, blitzschnelle Angriffe durchzuführen. Er kämpft für die Ehre der Sumo-Ringer, will aller Welt beweisen, daß Sumo-Ringer die besten Kämpfer sind. Um dieses Ziel zu erreichen, ließ er sich von Samurais in deren geheime Kampftechniken einweihen.



Hondas gefürchtetste Waffe ist der Schlag der tausend Hände. Er bewegt dabei seinen Arm so schnell, daß der Gegner gleich mehrfach, wie von einem Propeller, getroffen wird.



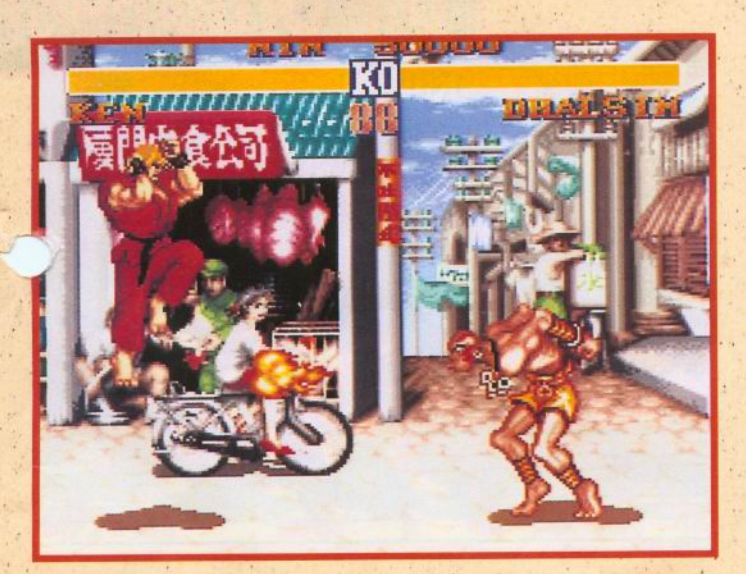
BLANKA

Weise Medizinmänner im brasilianischen Urwald gaben diese Magie an Blanka weiter: Durch starke Konzentration kannn er sich elektrisch laden und seinem Gegner einen Elektro-Schock verpassen.



Geboren : 12.2.1966
Geburtsort : Brasilien
Größe : 192 cm
Gewicht : 98 kg

Über Blanka, die Bestie aus dem brasilianischen Urwald, ist nur sehr wenig bekannt. Eine alte Legende berichtet von einer Kreatur, halb Mensch halb Tier, die den Dschungel durchstreifte und nachts auf Jagd ging. Eines Tages erschien das Wesen in den Städten des Landes und forderte die stärksten Fighter zum Kampf. Angeblich hat er bis heute kein Duell verloren...





Geboren : 12.11.1952
Geburtsort : Indien
Größe : 175 cm
Gewicht : 48 kg

Der Inder Dhalsim ist Meister der Yoga-Kunst. Seit seiner frühesten Kindheit hat er sich die vollkommene Körperbeherrschung zum Ziel gemacht. Durch Konzentration und Meditation ist er seinem Ziel sehr nahe gekommen. Er kann seine Arme und Beine extrem dehnen und den Gegner auch aus größerer Entfernung treffen. Dhalsim nimmt an dem Turnier teil, um zu sehen, ob er reif ist, in die nächste Bewußtseinsebene vorzustoßen.

Durch den Genuß einer Überdosis Curry in Kombination mit seinen mentalen Fähigkeiten, gelingt es Dhalsim, in seinem Rachen eine Flamme zu entzünden und diese in Richtung Gegner zu spucken.





BALROG

Balrogs Verteidigung ist nicht sehr gut, denn er konzentriert sich voll auf seinen Angriff. Hütet Euch vor seinen Faustschlägen, seine Boxhandschuhe sind mit Eisen gefüllt.



Der Amerikaner Balrog war ehemaliger Boxweltmeister im Superschwergewicht. Aus ungeklärten Gründen entwickelte er sich jedoch mehr und mehr zum Psychopaten, der seine Gegner nicht nur besiegen, sondern völlig vernichten wollte. Aus diesem Grund wurde er von allen Boxverbänden ausgeschlossen. Er bestreitet nun in seiner Heimat Las Vegas Schaukämpfe, die sich für ihn nur in einem Punkt von früheren Kämpfen unterscheiden: Es gibt keine Regeln...

Die Großmeister

Mit Vega erwartet Euch der eleganteste Fighter der Großmeister. Er gilt als bester Techniker und schnellster Kämpfer, Ihr werdet Mühe haben, in seine Nähe zu kommen und ihn zu treffen. In seiner Heimat Spanien ist der „Mann hinter der Maske" längst eine lebende Legende. Nun will er auch dem Rest der Welt beweisen, daß er der beste aller Street Fighter ist. Hütet Euch vor seinem Temperament! Nicht umsonst nennt man ihn auch den „Spanischen Stier".

Im Kampf wird Vega besonders wegen seiner Stahlklaue, die er an einer Hand trägt, gefürchtet. In Kombination mit seinen hervorragenden Sprungtechniken, endet ein Duell gegen ihn meist sehr schmerzhaft.

VEGA

SAGAT

Die gefährlichste Waffe des Thailänders ist der alles vernichtende Tiger Uppercut. Sagat läßt durch die Kraft seines Willens einen Feuerball entstehen, den er dem Gegner entgegenschleudert und greift dann mit einem Aufwärtshaken an.



Sagat galt als König der Street Fighter, bis es Ryu gelang, ihn zu entthronen. Es war der bis dato wichtigste Kampf für Ryu. Sagat verschwand für lange Zeit von der Bildfläche, kehrte jedoch stärker als je zuvor zurück. In einem thailändischen Kloster fand er neue Kraft und wurde in geheime Kampftechniken eingeführt. Gerüchte besagen, daß sein dort erlernter Tiger Uppercut stärker ist als das Yoga-Fire von Dhalsim.





Über Bison, den König der Großmeister ist nur sehr wenig bekannt. Seine Gegner nennen ihn „Das Phantom", denn niemand kennt sein wahres Ich. Wer ist dieser Kämpfer und wo kommt er her? Fragen, auf die es keine Antworten gibt. Bison antwortet mit knallharten Schlägen, denen bisher kein Fighter gewachsen war. Werdet Ihr ihn schlagen?

Alle Attacken von Bison sind sehr gefährlich, denn er führt sie mit unglaublicher Härte aus. Hütet Euch aber besonders vor seinen Handschuhen, die er mit Strom laden kann und dann bei Flugattacken einsetzt.

BISON

Bürgermeister von SimCity

Die Bewohner von SimCity haben Euch gewählt! Was wollt Ihr als erstes tun? – Steuern erhöhen, Wohnungsbau fördern, neue Arbeitsplätze schaffen, Kriminalität beseitigen oder vielleicht das Wirtschaftswachstum ankurbeln?

„Bürgermeister werden ist nicht schwer, es zu bleiben dagegen



Wenn Ihr intelligent plant, kann Eure Stadt einmal so aussehen. Dazu gehört natürlich viel Übung.

sehr." Dieses überaus bemerkenswerte Zitat stammt von Dr. Wright, einer Kapazität auf dem Gebiet der Städtebauplanung. Wie alles, so hat auch das Amt des Bürgermeisters seine Schattenseiten. Und wenn Ihr als Bürgermeister versagt, werdet Ihr umgehend gefeuert. Aber zum Glück steht Euch ja der Experte hilfreich zur Seite. Dr. Wright gibt Euch wichtige Hinweise und Tips, an die Ihr Euch natürlich nicht halten müßt, aber solltet. Auf jeden Fall seid Ihr in SimCity der Bürgermeister und habt das Sagen. Ihr könnt eine öde Landfläche in eine blühende Großstadt verwandeln. Das braucht allerdings viel Zeit und Geduld! Und natürlich Geld! Steuern lassen sich locker erhöhen, aber ... was sagen die Stadtbewohner dazu? Ob sie bei hohen Abgaben auch noch so zufrieden mit ihrem Bürgermeister sind?

Vom Dorf bis hin zur Megametropole

Jetzt könnt Ihr einmal zeigen, was Ihr wirklich drauf habt, bevor Ihr auf die Politiker schimpft. Eine Stadt zu bauen, die Bevölkerung zufrieden zu stellen und gleichzeitig das Wirtschaftswachstum zu fördern ist nämlich gar nicht so einfach. Beginnt mit dem Bau eines Kraftwerks, einiger Wohn-, Industrie- und Handelsgebiete und eines Straßennetzes. Legt den Steuersatz für das kommende Jahr fest, bevor Ihr los legt. Und schon wächst Euer Dorf!



Zunächst benötigt Eure Stadt eine Energiequelle (Kohle- oder Kernkraftwerk). Auch einige Straßen wären nicht übel.



Nun werden die ersten Wohn-, Industrie- und Handelsgebiete gebaut. Es entstehen kleinere Gebäude, die allmählich größer werden.



Je nach wirtschaftlicher Lage, entwickelt sich eine Zone besser oder schlechter. Auf allen Zonen können Wolkenkratzer stehen.

Aufregende Schauplätze

Zu Beginn des Spieles könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr eine Stadt neu aufbauen möchtet, oder das Amt des Bürgermeisters in einer bereits existierenden Stadt antreten wollt. Sechs Städte stehen zur Wahl!



Zunächst könnt Ihr sechs Schauplätze auswählen. Später kommen noch zwei ganz besondere Leckerbissen hinzu.

SAN FRANCISCO

Die ehemalige Hauptstadt der Hippie-Bewegung wird von einem riesigen Erdbeben erschüttert. Statt Flower-Power heißt es nun Beben-Power.

TOKIO

Durch die hohe Umweltverschmutzung in der japanischen Millionenstadt ist eine ekelerregende Kreatur entstanden, die nun durch die Stadt marschiert und nur Verwüstung hinter sich läßt.

BERN

In Bern kommt es täglich zu einem „Verkehrsinfarkt". Darunter leidet nicht nur die Bevölkerung, sondern auch die Umwelt. Diese Stadt braucht ein öffentliches Verkehrsnetz.

DETROIT

In Detroit regiert das „organisierte Verbrechen" und niemand schert sich um den Bürgermeister. Die Bevölkerung lebt in Angst und Schrecken, die Wirtschaft geht langsam den Bach runter.

BOSTON

Ein Alptraum ist wahr geworden. Durch angeblich „menschliches Versagen" kam es in Boston zu einem Reaktorunfall und große Teile der Stadt sind für die nächsten Jahre radioaktiv verseucht.

RIO DE JANEIRO

Durch den Treibhauseffekt steigt der gesamte Meeresspiegel um einige Meter. Davon betroffen ist auch die sonnige Stadt am Zuckerhut.

Geld, Macht
Werdet Bürger

Deutscher

Wer schon auf dem PC vo
SimCity begeistert war, wird sich jetzt gar nicht mehr halten können.

Hallo! Ich b
und Du mußt
Bürgermeiste
ich recht? L
zusammen ein
Stadt bauen.
mit einem Kr
Wohn-, Gewer
Industriegeb
binde anschl
Gebiete mit
einem Straße

und Politik!
meister in



Bildschirmtext

Und das beste ist der ERSTMALS deutsche Bildschirmtext. SimSationell, oder..?



„I love SimCity!!!"

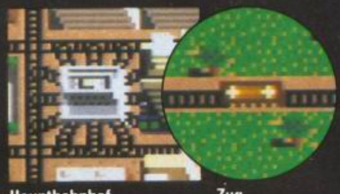
Seht Euch nur einmal an, was Ihr in SimCity alles machen könnt. Fast alles entspricht bis ins kleinste Detail der Realität.

Massentransportmittel

Tausende von SimCitizens (Einwohner von SimCity) pendeln täglich hin und her, von A nach B, von Nord nach Süd usw. Nur noch Massentransportmittel können die Reiselust Eurer Bevölkerung bewältigen.



Flughafen — Flugzeug



Hauptbahnhof — Zug



Seehafen — Schiff

Wichtige Institutionen

Rechts könnt Ihr vier der wichtigsten Institutionen und Einrichtungen sehen, die in Eurer Stadt unbedingt in ausreichender Zahl vorhanden sein sollten, damit Eure Bevölkerung nicht meutert. Gut platzierte Polizei- und Feuerwehrstationen bieten einen großen Schutz, Fußballstadien lenken die Menschen von ihren Alltagssorgen ab und Parkanlagen reinigen die Atemluft.



Fußballstadion

Parkanlagen

Polizeirevier

Feuerwehrstation

Die vier Jahreszeiten

Alle drei Monate beginnt bekanntlich eine neue Jahreszeit. Und zumindest in SimCity kann man sich noch auf Mutter Natur verlassen.





Sommer — Winter

Naturkatastrophen

In SimCity gibt es richtige Naturkatastrophen. Die meisten zerstören große Teile Eurer Stadt, was für Euch nicht nur enorme Reparatur- und Wiederaufbaukosten bedeutet, sondern auch den Verlust eines Teils der Bevölkerung.

Sucht Bowser nach Mario und Luigi, oder sucht er nach Sondermülldeponien. Wer weiß..!

Die Lichter der Großstadt

Ohne die Geschenke, die Ihr ab und zu für Eure Stadt erhaltet, wäre es in SimCity zum Gähnen und kein Mensch würde sich dort wohl fühlen. Manche Geschenke bescheren Euch Einnahmen, andere wiederum nur Ärger.

SimCity Kreditbank



Die wissen, wie man Geld macht. Hohe Kredite und noch höhere Zinsen. Nehmt einen Kredit über $10,000 erst dann auf, wenn Ihr ihn wirklich braucht.

Zoologischer Garten



Während die Kinder der Stadt sich über den Zoo freuen, klingelt bei Euch die Kasse. Ihr erhaltet $100 pro Jahr.

Spielkasino



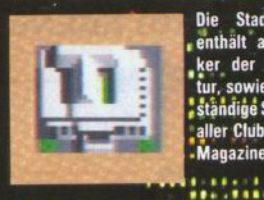
Ein Teil der Einnahmen des Spielkasinos ($100) fließt am Ende des Jahres in Eure Kasse. Bedenkt aber auch den Anstieg der Kriminalität!

Vergnügungspark



Jeder zieht gerne in die Nähe eines Vergnügungsparks. Die Wohngebiete um die Parks herum wachsen daher besonders schnell.

Stadtbücherei



Die Stadtbücherei enthält alle Klassiker der Weltliteratur, sowie eine vollständige Sammlung aller Club Nintendo-Magazine.

Mario Denkmal



Zum fünfzigjährigen Geburtstag Eurer Stadt erhaltet Ihr ein Denkmal, das nicht Euch zeigt, sondern wieder einmal Mario.

OH NEIN!
DAS ABENTEUER GEHT WEITER!!!

Drei Dinge muß ein Klempner in seinem Leben unbedingt tun! Einen Baum pflanzen, ein Haus bauen und eine Prinzessin befreien. Und soviel steht fest: Mario ist auf dem besten Wege, ein richtiger Klempner zu werden. Hart, gerecht und wasserdicht!

SUPER MARIO WO

Das Geheimnis der Donut Ebene

Auf den ersten Blick sieht die Donut Ebene gar nicht so geheimnisvoll aus. Aber das täuscht! An manchen Stellen könnt Ihr versteckte Schlüssel finden, mit denen sich ganz besondere Türen zu geheimen Spielstufen öffnen. Auch könnt Ihr hier zum ersten Mal die magische Cape-Feder finden.



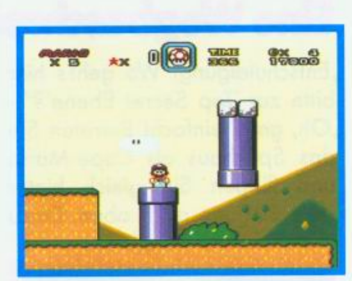


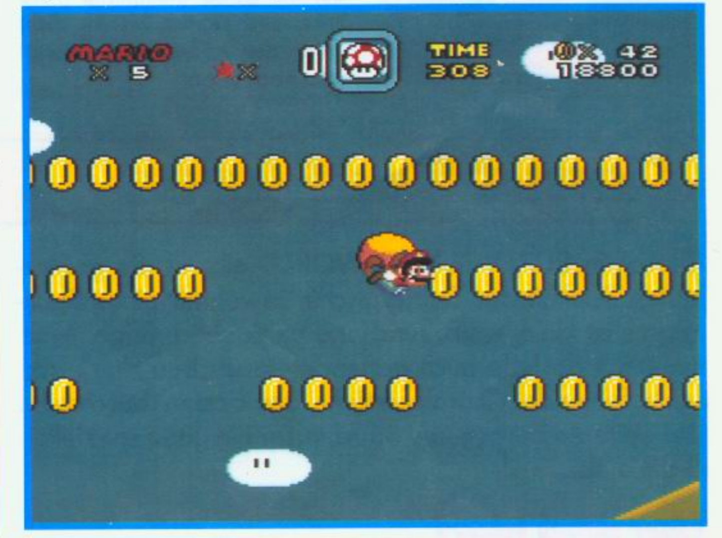
Donut Ebene 1

Wer bisher noch nicht so richtig an die Existenz des magischen Capes geglaubt hat, der wird jetzt eines besseren belehrt. Hier auf der „Donut Ebene 1" gibt es mehrere Möglichkeiten, an das Cape zu gelangen. Das ist aber leichter gesagt, als getan!

Die erste Flugstunde

Gleich am Anfang der „Donut Ebene 1" kommt Euch ein fliegender Super-Koopa entgegen, dessen Cape in den schillerndsten Farben blinkt. „Sowas will ich auch haben!", denkt sich Mario und springt auf den Rücken des Super-Koopas. Der läßt eine Feder fallen, Mario fängt sie auf und – schwupps – wird er zu Cape-Mario. Sollte Euch dieser Sprung jedoch nicht gelingen, gibt es noch andere Möglichkeiten, an eine der begehrten Federn zu kommen. In einer der blauen Röhren (siehe unteres Foto) befindet sich eine Bonuswelt mit Feder und unzähligen Münzen. Jetzt könnt Ihr in Ruhe das Fliegen üben. Wobei man sagen muß, daß der Flug selbst weniger ein Problem ist. Vielmehr kommt es darauf an, in der Luft zu bleiben und nicht abzustürzen. Und auch bei der Landung gibt es zwei Möglichkeiten: die weiche Landung und der Sturzflug.





Das Geheimnis der geheimen Ausgänge

Wirklich geheimnisvoll! Manche Orte in SUPER MARIO WORLD kann man nicht auf dem gewöhnlichen Weg erreichen. Zum Beispiel die Schalter-Paläste (bis auf den Gelben)! Zu ihnen kommt man meist nur auf versteckten Wegen, die erst dann erscheinen, wenn Ihr in den umliegenden Abschnitten einen Schlüssel und ein Schlüsselloch oder ein weiteres Zieltor gefunden habt. Sucht also alles ganz genau ab! Wenn Ihr einen Schlüssel gefunden habt, müßt Ihr nur noch das dazugehörige Schlüsselloch finden. Geht dann mit dem Schlüssel in der Hand auf das Schlüsselloch zu! Jetzt sollte sich ein geheimer Ausgang öffnen!

Schlüssel und Schlüsselloch



Der Schlüssel und das Schlüsselloch sind meist sehr gut versteckt.

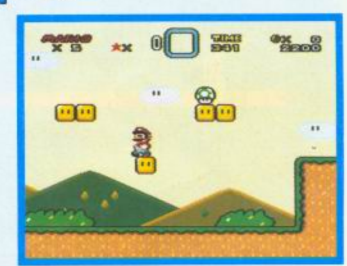
Das versteckte Zieltor



Manchmal gibt es auch ein zweites Zieltor. Aber wo nur..?

Der gute, alte 1-Up Pilz

Um diesen 1-Up Pilz zu bekommen, müßt Ihr sehr schnell und geschickt sein. Zwei Football-Chucks tummeln sich hier herum, die solltet Ihr erst einmal aus dem Weg räumen. Anschließend kommt Ihr mit einem Supersprung an den Stein heran. Schnappt Euch den Pilz!



Hurra! Der erste Schlüssel

An dieser Stelle auf „Donut Ebene 1" könnt Ihr das erste Mal einen der geheimnisvollen Schlüssel finden. Das heißt ... – eigentlich müßt Ihr erst zu „Donut Ebene 2". Dort könnt Ihr in einer Bonushöhle den Schlüssel finden, der Euch den Weg zum „Grünen Schalter-Palast" öffnet. Wenn Ihr dort gewesen seid, könnt Ihr zur „Donut Ebene 1" zurückkehren. Nun könnt Ihr an den grünen Steinen nach oben laufen.





Donut Ebene 2

„Wo ist der 'Grüne Schalter-Palast'?" Eine existenziell wichtige Frage, mit der sich schon mehrere Generationen von Klempnern befaßt haben. Ergebnislos! Doch jetzt steht Mario kurz vor dem entscheidenden Durchbruch in dieser Angelegenheit. Die „Donut Ebene 2".

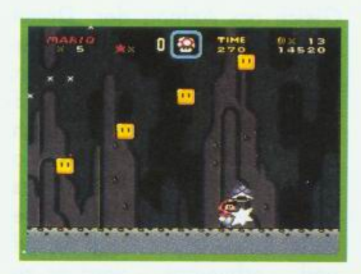
Volles Rohr nach oben



Mehrere Röhren hängen hier an der Decke, von denen eine in eine Bonuswelt führt. Um hinein zu gelangen, bedarf es aber einiger Geschicklichkeit. Stellt Euch auf die gelbe Steinplatte (Foto links) und wartet, bis Ihr dicht unter der Röhre seid. Springt jetzt nach oben!

Der Panzer, die Ranke und das Loch

Lauft die Bonushöhle nach rechts, überspringt dabei den Football-Chuck, nehmt den blauen Schildkrötenpanzer, stellt Euch unter den rechten der in der Luft hängenden gelben Steine und werft den Panzer nach oben. Es erscheint eine Ranke, die Ihr nach oben klettern solltet und – siehe da – ein Schlüssel!

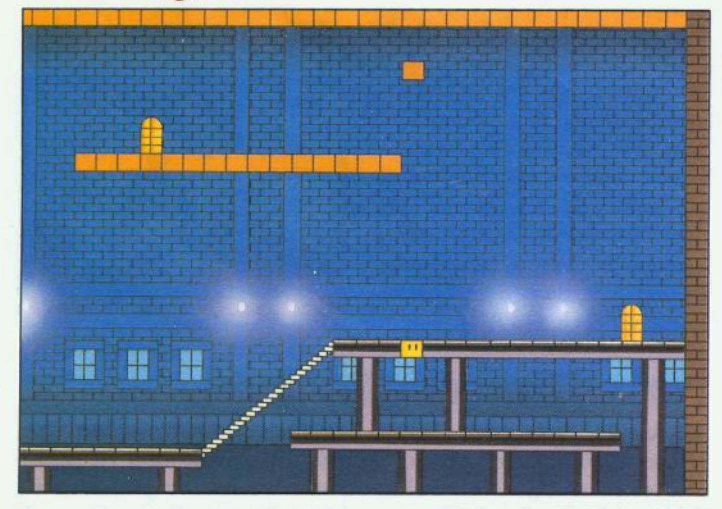




Donut Spukhaus

Überall in SUPER MARIO WORLD gibt es die geisterhaften Spukhäuser. Der typische Bewohner eines Spukhauses ist klein, weiß, rund und unglaublich feige. Man nennt ihn deshalb auch treffenderweise „Buu Huu", was seine fehlende Charakterstärke am besten beschreibt. Desweiteren bergen alle Spukhäuser ein ganz spezielles Geheimnis.

Nur weg hier!



Um dieses Spukhaus wieder verlassen zu können, müßt Ihr zunächst zweimal gegen den gelben Stein springen. Beim ersten Mal erscheint ein P-Block (nicht raufhüpfen!). Verlaßt und betretet erneut den Raum und springt nun ein zweites Mal gegen den Stein. Es erscheint eine Ranke, die Euch nach oben zum Ausgang führt. Das ist der einzige Weg, dieses Haus zu verlassen. So mancher, der das nicht wußte, hat hier schon Tage und Nächte verbracht!



Eine Wegbeschreibung

„Entschuldigung! Wo geht's hier bitte zur 'Top Secret Ebene'?" – „Oh, ganz einfach! Betreten Sie das Spukhaus als Cape-Mario und fliegen Sie gleich hinter dem Eingang nach oben. Dazu müssen Sie natürlich Anlauf nehmen. Oben gehen Sie dann nach rechts bis zur Tür. Und schon sind Sie da." – „Aha! Vielen Dank!!!" Hoffentlich kann sich Mario alles merken!





Top Secret Ebene







Auf der „Top Secret Ebene" könnt Ihr unendlich viele Leben und Ausrüstung sammeln, wenn Ihr sie immer wieder aufs neue betretet. Diese Leben bleiben Euch natürlich nur im aktuellen Spiel erhalten. Die Zahl Eurer Leben wird nicht abgespeichert. Da Ihr allerdings jederzeit im Spiel zur „Top Secret Ebene" zurückkehren könnt, ist das ganz praktisch, wenn Ihr kurz vor dem Endgegner seid.

Der Grüne Schalter-Palast

Im hinteren Teil des Palastes befindet sich ein überdimensionaler grüner Schalter, der sehr viel Ähnlichkeit mit einem P-Block hat. Und wie auch beim P-Block, geschieht hier etwas ganz besonderes, sobald Ihr auf den Schalter springt. Alle grün-gestrichelten Felder im Spiel verwandeln sich in Steinblöcke mit einem Ausrufezeichen. Und noch was: Wenn Ihr jetzt gegen die grünen Steine springt, kommt aus ihnen eine Feder geflogen.



Und noch ein 1-Up Pilz

Bevor Ihr zum grünen Schalter im hinteren Raum kommt, gibt es noch eine Gelegenheit, die Anzahl Eurer Leben zu erhöhen. Aktiviert den P-Block, dann geht's ab nach unten mit Panzer in den Händen, dort nach rechts das Ding loslassen und hinterher rennen. Diese ganze Aktion wird mit einem Bonusleben belohnt. Als ob Ihr nicht schon genug hättet...! Aber ohne Fleiß kein Preis – und schon gar kein Extraleben!



Donut Ebene 3

Daß SUPER MARIO WORLD auch ein Geschicklichkeitsspiel ist, daran erinnert Ihr Euch spätestens auf „Donut Ebene 3". Hier müßt Ihr über rotierende Plattformen springen, ohne dabei abzustürzen.

AN oder AUS

„An" oder „Aus", das ist hier die Frage! Entscheidet Euch schnell, denn je nach Schalterstellung bewegt sich die Plattform auf einer anderen Bahn. Stellt Euch an das rechte Ende der Plattform, damit Ihr beim Sprung nicht in den Abgrund stürzt. Mehr gibt es hierzu nicht zu schreiben... Achtet auf ein gutes Timing! Mit ein bißchen Training wird es früher oder später schon klappen.





Donut Ebene 4

Auf „Donut Ebene 4" ist eigentlich gar nicht so viel los! Trotzdem solltet Ihr natürlich wachsam sein und Euch nichts entgehen lassen. Als Cape-Mario könnt Ihr übrigens auch auf der Wolkendecke spazieren gehen.

Die Schildkröte, das unbekannte Wesen

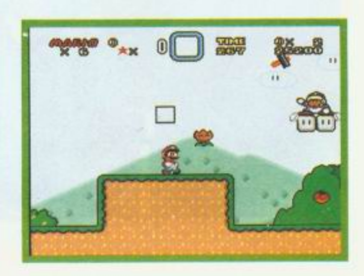
Gleich am Anfang dieser Ebene lauert eine unglaubliche Gefahr. Eine Schildkröte, die mit grimmigem Gesicht ihren Panzer sucht. Ihr könntet der Schildkröte natürlich den Panzer überlassen, das hätte aber fatale Folgen. Sobald die Schildkröte wieder ihren Panzer besitzt, beginnt sie zu blinken. Sie ist nun unverwundbar und sehr gefährlich. Um das zu vermeiden, solltet Ihr gleich am Anfang zum Panzer rennen und ihn weit weg kicken. Eine weitere Gefahr lauert auf dieser Ebene. Wußtet Ihr, daß, wenn Ihr eine Schildkröte mit einem Panzer bewerft, diese ihn auch zurückwerfen kann? Ja, wirklich! Macht Euch deshalb auf alles gefaßt, wenn Ihr einen Panzer von Euch wegkickt. Er könnte unerwartet zu Euch zurückkehren. Wie ein Bumerang!





Rien ne va plus

Lust auf eine Partie „Roulette avec le block"? Das Spiel ist bei französischen Klempnern sehr beliebt und ganz einfach. Im Block erscheinen mehrere Symbole. Springt gegen den Block, und holt Euch anschließend das Symbol Eurer Wahl. Greift im richtigen Moment zu!



Donut Rätsel 1

Wenn Ihr auf „Donut Ebene 1" den Schlüssel und das dazugehörige Schlüsselloch gefunden habt, kommt Ihr zum „Donut Rätsel 1". Hier könnt Ihr zwischen zwei Ausgängen wählen. Einer führt zum „Donut Spukhaus", der andere zum „Donut Rätselhaus". Sucht nach dem Schlüssel, um zum Rätselhaus zu kommen. Es lohnt sich!

Die Suche nach dem goldenen Schlüssel

Das waren noch Zeiten, als Mario mit dem Froschanzug fremde Unterwasserwelten erforschen konnte. Diesmal muß sich unser Held mit seiner Standardkluft begnügen. Holt Euch den P-Block und laßt ihn nicht wieder los. Ihr kommt kurz darauf an eine Stelle mit mehreren Blöcken, die etwas unmotiviert im Wasser befestigt sind. Einer davon (der ganz rechte) versteckt einen Schlüssel. Nachdem Ihr auf den P-Block gesprungen seid, könnt Ihr Euch den Schlüssel holen. Nun braucht Ihr nur noch das passende Schlüsselloch finden und Ihr seid ein ganzes Stück weiter.





Donut Rätselhaus

Auch im „Donut Rätselhaus" gibt es zwei Möglichkeiten, wie Ihr es wieder verlassen könnt. Der eine Ausgang führt an einem riesigen Buu Huu vorbei, der Euch zu einem Kampf auffordert.

„Wie würden Sie entscheiden?"

Auf dem linken Foto seht Ihr, wie man zu dem riesigen Buu Huu gelangt. Wenn Ihr ihn besiegt habt, kommt Ihr zur „Sternstraße". Die Tür auf dem rechten Foto führt Euch zum „Donut Rätsel 2". Für beide Türen braucht Ihr aber zuerst den P-Block, der ganz links in dem Raum liegt. Das ist des Rätsels Lösung!





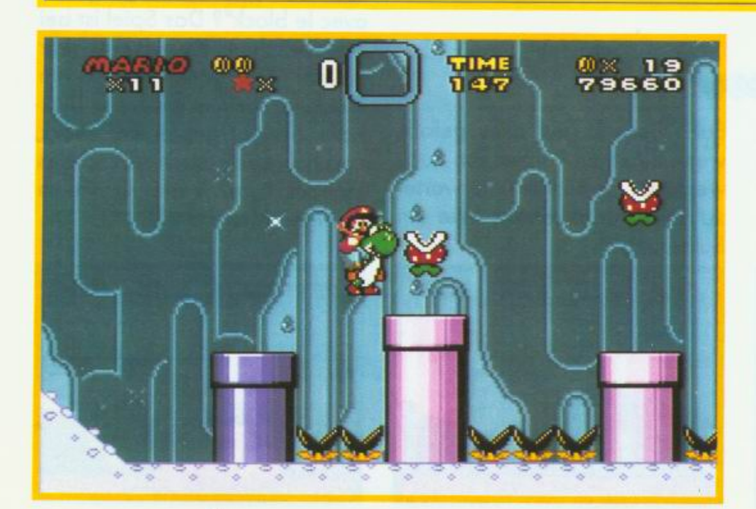
Das Geheimnis der Sternstraße





Was in SUPER MARIO BROS. 1 die Warpzone, in SUPER MARIO BROS. 2 die Warp-Vase und in SUPER MARIO BROS. 3 die Warpzonen-Flöte war, ist in SUPER MARIO WORLD die „Sternstraße". Nur, daß es diesmal etwas schwieriger ist. Zunächst könnt Ihr nicht jeden Ort erreichen, auch müßt Ihr Euch durch die Sternstraße durchkämpfen. Und es gibt noch ein Geheimnis . . .

Donut Rätsel 2



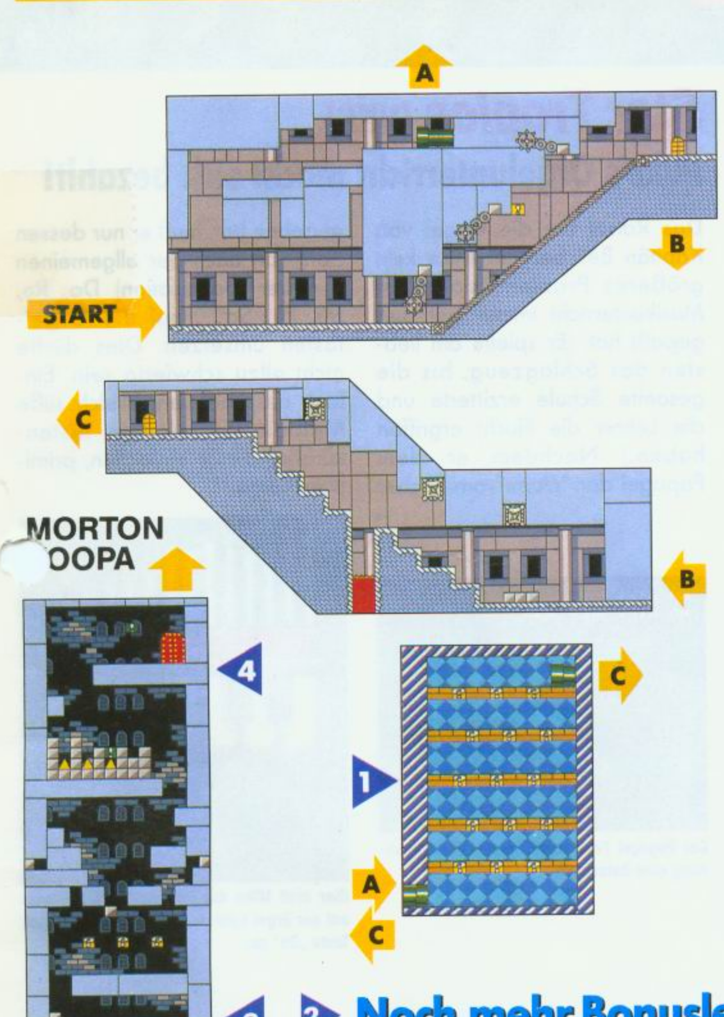
Das zweite Donut Rätsel ist eine Eiswelt, in der sich allerlei gefährliche Viecher und angriffslustige Eisblumen tummeln. In der Bonuswelt könnt Ihr Euch das erste Mal in Ballon-Mario verwandeln.

Es leuchten die Sterne

Wenn Ihr bereits unverwundbar seid, hilft Euch dieser Stern, es noch länger zu bleiben. Ansonsten erfüllt er nur seinen üblichen Zweck. Nehmt ihn, und die bösartigen Eisweltbewohner entlocken Euch nur noch ein cooles Lächeln.



Morton's Festung



Morton Koopa ist Bowsers ältester Sohn. Er hat eine ganze Menge von seinem Vater gelernt und tritt nun in die Fußstapfen des Koopa-Königs. Morton selbst bereitet Mario vielleicht am wenigsten Probleme, dafür aber seine Festung. Ein gefährliches Labyrinth, das sich ständig verändert. Überall rotieren monströse Steinplatten, die Mario leicht zu Brei verarbeiten können.



1 Der Trick mit dem Cape



Wenn Ihr diesen Bonusraum als Cape-Mario betretet, sollte Euch kein 1-Up Pilz mehr entgehen. Es gibt da nämlich so einen Trick. Springt von unten an die Seite jedes Fragezeichen-Blocks und wirbelt mit dem Cape. So verwandelt sich garantiert jeder Block in einen Ring-Block.

2 Noch mehr Bonusleben

Es gibt einen Trick, wie Ihr eine ganze Menge Bonusleben erhalten könnt. Springt auf die Skelett-Schildkröte und klettert, ohne den Boden wieder zu berühren, die Ranke nach oben. Wenn „Knochentrocken" wieder zu neuem Leben erwacht ist, wiederholt Ihr das ganze.



3 Unsichtbar

Wer bis jetzt immer noch nicht genug Bonusleben gesammelt hat, für den gibt es noch ein weiteres. Der 1-Up Pilz ist zunächst unsichtbar. Wenn Ihr allerdings in die Ecke lauft, wird er sichtbar. Für den Kampf mit Morton Koopa solltet Ihr gut gerüstet sein.



4 Morton Koopa Jr. – Der Thronfolger

Wenn man Mortons Vorlieben kennt, kann man ihn sehr leicht besiegen. Er läuft die Wände und die Zimmerdecke entlang und läßt sich, wenn er sich genau über Mario befindet, fallen. Ihr solltet schnell zur Seite gehen und anschließend auf ihn springen. Morton wird erneut die Wand nach oben laufen und sich von der Zimmerdecke fallen lassen. Außerdem wird er mit der Zeit immer schneller. Wenn Ihr Morton besiegt habt, geht es weiter zum „Vanille Dom". Hier erwarten Euch noch mehr Abenteuer, noch mehr Gefahren, noch mehr versteckte Schlüssel und geheime Ausgänge, und natürlich noch mehr Schildkröten. Viel Spaß!

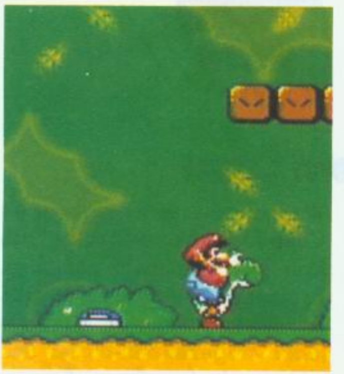


TIPS T & T TRICKS

Super Mario World (Super Nintendo)

Yoshi frißt den P-Block auf!

Ihr kennt sicherlich das Spielchen: hüpft man mit Super Mario auf einen P-Block, werden alle Steine zu Münzen und umgekehrt. Will man nun in bestimmten Räumen die Münzen aufsammeln, hat man leider nur ca. 10 Sekunden Zeit dazu. Nun ein doller Tip für superflinke Finger: Springt mit Yoshi auf einen P-Block und sofort(!) wieder runter, dreht Euch und freßt den Block gleich wieder auf. Wenn Ihr schnell genug gewesen seid (üben, üben, üben!), kann Yoshi den Stein wieder ausspucken. Und jetzt kommt's: Der P-Block ist wieder groß. Jetzt könnt Ihr in Ruhe Münzen sammeln und alles wiederholen.


Yoshi hat einen P-Block plattgemacht!


Hier müßt Ihr sehr schnell sein!

Star Tropics (NES)

Mike's Orgelunterricht macht sich bezahlt!

Das Rätsel um die Orgel von Kapitän Bell bereitet Mike kein größeres Problem, da er im Musikunterricht immer gut aufgepaßt hat. (Er spielte am liebsten das Schlagzeug, bis die gesamte Schule erzitterte und die Lehrer die Flucht ergriffen haben.) Nachdem er dem Papagei den Wurm vom Fischer gegeben hat, muß er nur dessen Botschaft nach der allgemeinen Tonleiter (Solmisation) Do, Re, Mi, Fa, So... auf die Orgeltasten umsetzen. Dies dürfte nicht allzu schwierig sein. Einfach ausprobieren. Welch süße Melodie entlockt ein Tastenkünstler dieser einfachen, primitiven Orgel!?



Der Papagei Pete verrät gegen eine Belohnung eine Botschaft!



Hier muß Mike die Botschaft des Papageis auf der Orgel spielen. Er fängt mit der ersten Taste „Do" an.

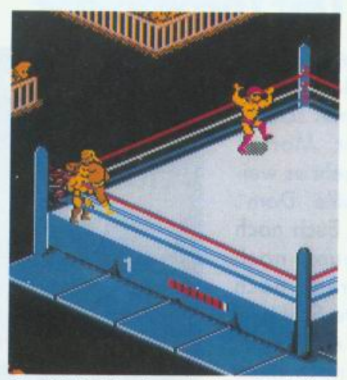
Wrestlemania Challenge (NES)

Hallo Nintendo!

„Ich habe einen Trick für Wrestlemania Challenge im Teammodus entdeckt", schrieb Simon und bestand darauf allen anderen Clubmitgliedern zu verraten, wie er und ein Freund mit den dicken Brocken von Wrestlern fertig geworden sind. „Drückt im Ring den Select- und den A-Knopf gleichzeitig, damit Euer Partner sich in den Kampf einschaltet. Während der maximal 10 Sekunden, die er sich im Ring aufhält, wird er sich ohne jegliche Einbuße auf den Gegner stürzen!"

Simon Rupprecht,
8720 Schweinfurt

Unterstützung schon zur Stelle!


Jetzt bist Du Zuschauer in der ersten Reihe!

Kickle Cubicle (NES)

Hallo Nintendofans,

mit meinem Tip zu dem NES-Spiel „Kickle Cubicle" könnt Ihr die ersten vier Welten überspringen und sofort in das Special Game 01 einsteigen! Haltet Euer Steuerkreuz nach unten gedrückt und betätigt bei dem NES-Grundgerät den Reset-Knopf. Bei dem erscheinenden hellblauen Hintergrund müßt Ihr lediglich noch Select und Start gleichzeitig auslösen und dann könnt Ihr in einem wirklich schwierigen Level die Einwohner aus den Traumtüten befreien! Eine echte „Kickle Cubicle"-Spezialität!

Reiner Cordes,
2361 Geschendorf



Jetzt geht das Spiel erst richtig los!


Sieht schwierig aus, aber nur Mut, für jedes Bild gibt es eine Lösung!

Spielerprofil 1

Karl-Heinz Gebert



„Ich bin 48 Jahre alt und Techniker bei einer großen Versicherungsgesellschaft. Ich vertrete die ältere Generation Nintendospieler also recht gut," schrieb uns Karl-Heinz. Und Recht hat er. Seit über einem Jahr spielt er sowohl mit seinem Game Boy wie auch mit seinem NES und hat eine ganze Menge High Scores aufzuweisen. Kein Wunder, denn der Griechenland-Fan aus Oberursel hat schon 54 NES-Spiele geknackt. Die Mario-Abenteuer, Zelda und Mega Man sind ihm die liebsten Spiele. Und der Musik- und Videofreund hat noch einen guten Rat auf Lager: „Jedem Anfänger rate ich, nicht aufzugeben. Übung macht den Meister!" Auch Karl-Heinz hat für sein erstes Spiel 2 Monate gebraucht.

Duck Tales (NES und Game Boy)

Hi Mario!

Ohne lange Vorreden will ich Dir gleich einen Trick bei Duck Tales verraten, wie Du Dich gegen Graf Duckula besser behaupten kannst. Versuche den A-, B-, Select- und Start-Knopf gleichzeitig zu drücken, und alle Deine Lebenspunkte werden wieder aufgefüllt! Der Trick ist allerdings sehr schwierig, da die vier Knöpfe genau gleichzeitig benutzt werden müssen. Probiere ihn deshalb öfters! Aber leider verlierst Du sehr viel Geld dabei!

Simon Fischer,
8903 Bobingen 2



Schnell alle vier Knöpfe gleichzeitig drücken, bevor Dir die Fledermaus zu nahe kommt!



Das war knapp. Jetzt hast Du nochmal alle Trümpfe in der Hand!

Gargoyle's Quest (Game Boy)

Hallo Club Nintendo!

Hier ein Supertip, um das Vierauge leichter zu besiegen: Wenn das Titelbild erscheint, setzt den Pfeil auf „Paßwort", und gebt folgenden Code ein: M9D5 und setzt den Pfeil auf „End". Wenn Ihr nun den A-Knopf drückt, seid Ihr im ersten Dorf und habt drei Lebenspunkte. Wenn Ihr Euch nach dem Sieg über das Vierauge im zweiten Dorf ein Paßwort geben laßt, habt Ihr sogar noch einen Lebenspunkt mehr!! Viel Erfolg!

Roberto Troszczynski,
O-Kröslin



... mehr Lebenskraft dürfte auch dieser ...gner kein Problem mehr für unseren kleinen Helden sein!



Einfach stärker, einfach gut!

Boulder Dash (NES)

Noch lange nicht das Ende!

Auf den ersten Blick besteht das Spiel „nur" aus 6 Level mit jeweils 4 Abschnitten. Aber weit gefehlt..!! Nach den ersten 6 Welten gelangst Du in einen zweiten Durchgang, der mit dem Level 7 und dem Paßwort 423480 beginnt. Doch selbst danach ist noch nicht Schluß: Im dritten Durchgang (Paßwort 532375) wird's dann richtig knifflig. Im ersten Abschnitt versperrt Dir der Boden Deinen Weg. Befreie den einzigen Feind und stoppe ihn an der richtigen Stelle mit einem Stein, damit er Dir eine Öffnung freisprengt. So ist er doch noch nützlich.



Der Feind läuft nach links, da stehst Du am besten oben!



Im richtigen Moment zur Seite...

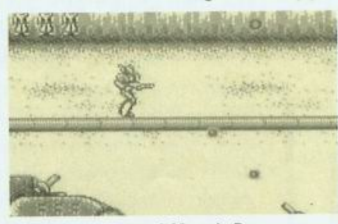
Probotector (Game Boy)

Nichts ist unlösbar!

Die Mission ist nicht zu schaffen? Du sprichst von einer unlösbaren Aufgabe und bist bereit aufzugeben? Stop, erst probierst Du folgenden Trick: Nachdem der Schriftzug im Titelbild zum Stillstand gekommen ist, drücke folgende Tastenkombination: je 4 mal oben, unten, links, rechts und danach einmal A, B und Start. Mit 10 Leben bist Du jetzt bestens gerüstet, um gegen die Außerirdischen anzutreten – auch wenn es nicht gleich klappt.



Lerne die Kombination auswendig, damit Du sie schnell genug eingeben kannst.



Es werden zwar nur 3 Mann in Reserve angezeigt, aber Du besitzt noch einige mehr!

Spielerprofil 2

Dirk Wehrmann



Der 14jährige wohnt in der Winnetou-Stadt Bad Segeberg und spielt seit 2 Jahren NES – „mit wachsender Begeisterung", wie er versichert. Eigentlich findet er alle NES-Spiele super, aber am meistern begeistern ihn Rollen- und Abenteuerspiele wie Battle of Olympus, Faxanadu und die Mario-Spiele. „Mit meinen High Scores kann ich nicht glänzen", wichtiger ist ihm, die verzwickten Geheimnisse der Spiele zu lösen. Neben Nintendo spielen hat Dirk noch zwei weitere Lieblingshobbies: Badminton und Tanzen („Leider komme ich selten dazu!"). Über sich selbst sagt Dirk: „Ich bin ein fröhlicher und aufgeschlossener Mensch!"



Super Nintendo

PROFIS

1 **Super Mario World**




F-Zero

2 F-Zero

3 Street Fighter II

4 The Legend of Zelda – A Link to the Past


Street Fighter II

5 Mario Paint

6 Super Soccer


The Legend of Zelda

7 Super R-Type


Mario Paint

8 Sim City

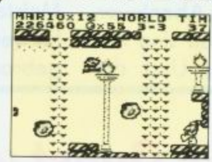
9 Super Ghouls'n Ghosts


Super Soccer

10 Pilot Wings

Game

LESER



1 Super Mario Land

2 Mega Man – Dr. Wilys Rache

3 Duck Tales

4 Tetris

5 F-1 Race

6 WWF Superstars

7 Gargoyle's Quest

8 Super R.C. Pro Am

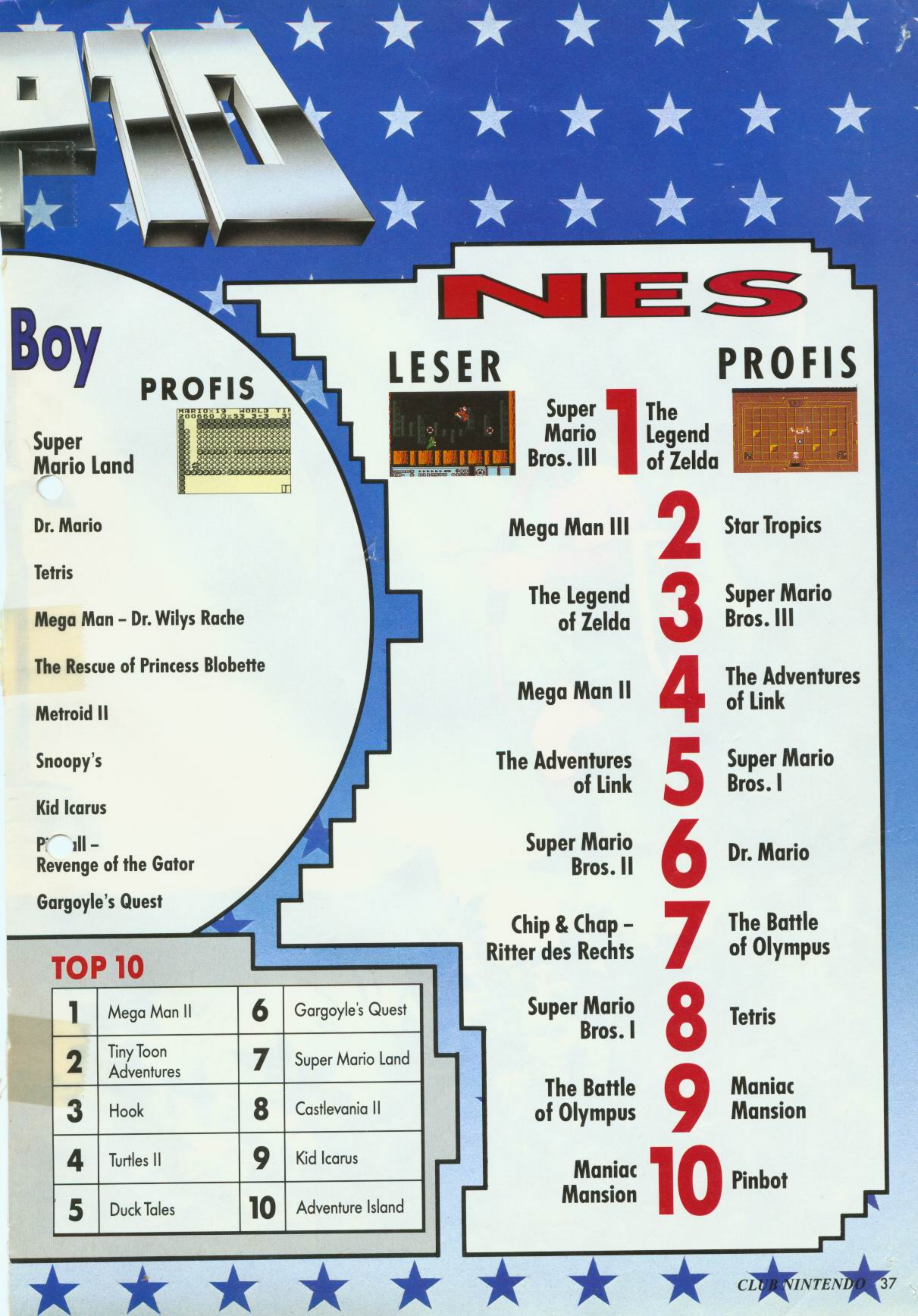
9 Blades of Steel

10 Fortress of Fear

MEINE

Familie Cronbach

Aus dem kühlen Norden in Dollern: Familie Cronbach im Spielfieber. Michael, Dennis, Renate und Jana Cronbach – sie alle spielen begeistert auf dem Game Boy, bis das Dialog-Kabel glüht. Egal ob Tetris oder via 4-Spieler-Adapter F1-Race, der Familienspaß kennt keine Grenzen. Das Interessensgebiet der Familie ist breit gefächert. Action, Jump and Run, Strategie und Rollenspiele: nichts kommt zu kurz. Da bleibt es nicht aus, daß ab und zu die Hotline um Hilfe gefragt werden muß. Michael: „Der Tip bezüglich „Gremlins 2" hat uns endlich weitergeholfen, so daß wir den Eindruck gewonnen haben, wirklich ein Fan-Club Mitglied zu sein."

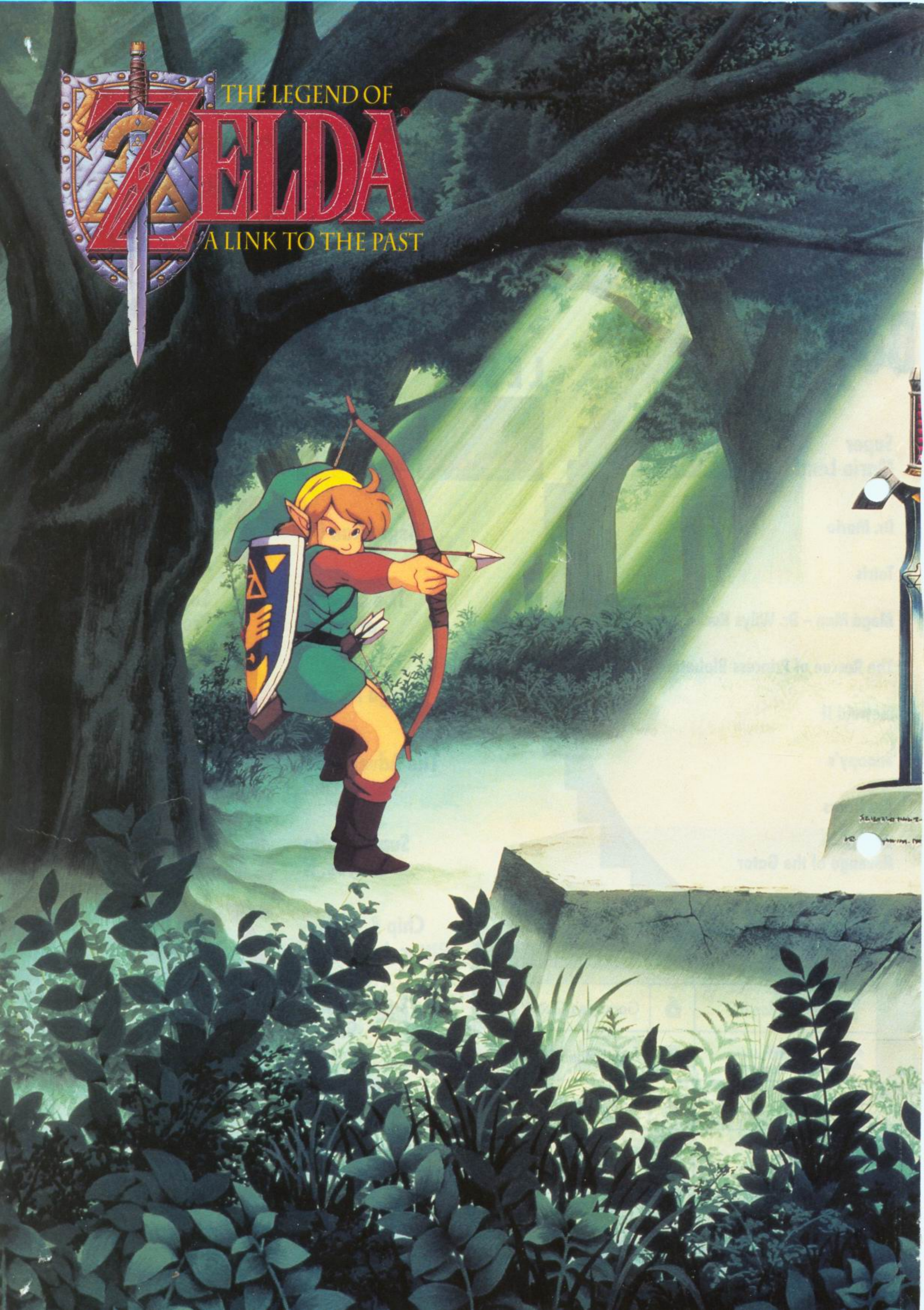


TOP 10

1	Mega Man II	6	Gargoyle's Quest
2	Tiny Toon Adventures	7	Super Mario Land
3	Hook	8	Castlevania II
4	Turtles II	9	Kid Icarus
5	Duck Tales	10	Adventure Island

NES

LESER		PROFIS
Super Mario Bros. III	1	The Legend of Zelda
Mega Man III	2	Star Tropics
The Legend of Zelda	3	Super Mario Bros. III
Mega Man II	4	The Adventures of Link
The Adventures of Link	5	Super Mario Bros. I
Super Mario Bros. II	6	Dr. Mario
Chip & Chap – Ritter des Rechts	7	The Battle of Olympus
Super Mario Bros. I	8	Tetris
The Battle of Olympus	9	Maniac Mansion
Maniac Mansion	10	Pinbot


THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST


© 1992 Ninten

Alles ist irgendwie Kunst

Einen ganzen Nachmittag ruhig dasitzen und ein Bild malen. Stunden um Stunden probieren, bis endlich das Lied, das man im Kopf hat, auch für andere hörbar ist. Mit Worten solange herumspielen, bis sie plötzlich wie ein Gedicht klingen. Der Phantasie freien Lauf lassen und die wunderlichsten Geschichten erzählen. Alles das ist Kunst! Und jeder Mensch ist auf seine eigene Art ein Künstler.



Mario Lisa – was hätte wohl da Vinci dazu gesagt?

(pn) – Wenn man etwas nicht genau weiß, schaut man ins Lexikon. Und was steht da unter dem Stichwort Kunst? „Gesamtheit des von Menschen Hervorgebrachten, das nicht durch eine Funktion eindeutig festgelegt ist." Soll das etwa bedeuten, Kunst sei nutzloses Zeugs? Wohl kaum. Ein Theaterstück von Shakespeare, die Mona Lisa von Leonardo da Vinci, die Musik von Beethoven, die traditionellen Tänze eines afrikanischen Stammes oder der „Fantasia"-Zeichentrickfilm von Walt Disney nutzen vielleicht nicht viel, aber sie dienen dem Menschen trotzdem. Man schaut hin, hört zu und macht sich seine eigenen Gedanken. Die Phantasie wird angeregt. Die Künstler bringen die Zuschauer oder -hörer auf neue Ideen, indem sie ihre eigenen Ideen sichtbar und hörbar machen. Wem ist es nicht schon so ergangen: Ein neues Lied im Radio und schon bewegen sich die Füße – ein neuer Tanz entsteht, den zunächst nur der Tänzer kennt. Aber genauso sind Tango, Walzer und Rock'n'Roll entstanden. „Kunst – das ist doch langweilig und gehört ins Museum," werden jetzt sicher viele sagen. Man muß sich nur mal umschauen und man wird überall das Wirken von Künstlern entdecken: Architekten haben die Häuser entworfen, Designer die Wohnzimmermöbel, die Musik im Radio oder Fernsehen ist ebenso der Phantasie eines Künstlers entsprungen, wie das Poster an der Zimmerwand. Kunst ist also alles andere als ein „alter Hut".

Jede Zeit hat ihre Kunst

Menschen betätigen sich schon seit Jahrtausenden künstlerisch. Aber auch immer hatte die Kunst eine ganz bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Die Wandmalereien der Höhlenmenschen ersetzten die fehlende Schriftsprache und erzählten von den Erlebnissen des Stammes. Die traditionelle Kunst primitiver Naturvölker sollten die Götter milde stimmen. Die Römer huldigten nicht nur ihren Göttern, sondern auch den weltlichen Herrschern durch prachtvolle Bauten und detailgetreue Statuen. Mit dem Christentum zog auch eine auf die biblischen Geschichten basierende Malerei in Europa ein. Und im 20. Jahrhundert sind es die Schrecken der Kriege, der Verlust traditioneller Werte und die immer sachlicher und funktioneller werdende Gesellschaft, die man wie ein Spiegelbild in der Kunst wiederfinden kann. Die Künstler jeder Epoche verstanden sich als Überlieferer und Mahner ihrer Zeit. Daran hat sich bis heute nichts geändert.

Kunst mit anderen Mitteln

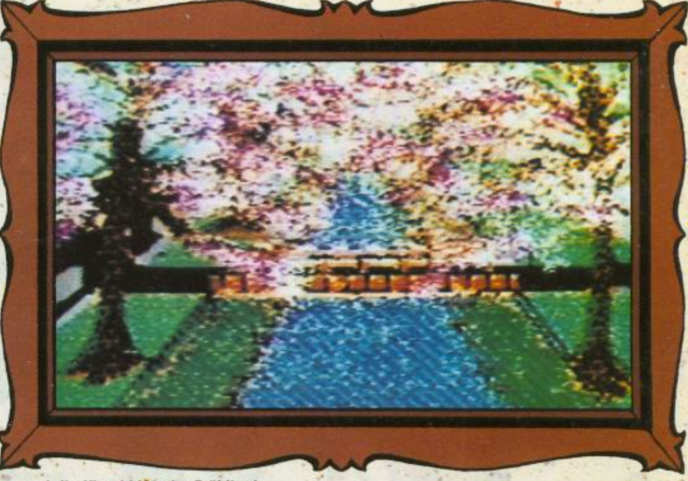
Nur greift heute nicht mehr jeder Künstler einfach nur zu Pinsel und Farbe oder setzt sich ans Klavier. Sie bedienen sich vielmehr der modernen Technik. Vielleicht hätte Shakespeare genauso Spielfilme gedreht wie Martin Scorcese. Und Vincent van Gogh würde mit und für Michael Jackson ein Video gestalten. Sicherlich hätte auch Beethoven seine Musik auf dem Synthesizer komponiert, wenn es so etwas zu seiner Zeit gegeben hätte. Toulouse-Lautrec würde vielleicht in der Werbung arbeiten und Michelangelo Comics zeichnen. Wer weiß das schon! Die Erfindung des Computers, der ursprünglich nur Technikern und Statistikern die komplizierten Berechnungen erleichtern sollte, hat nicht nur unser aller Leben verändert, sondern auch die Kunst.



Ein Portrait, daß die Airbrush-Technik von Mario Paint demonstriert.



Auch mit Mario Paint gemacht: Eine japanische Landschaft …

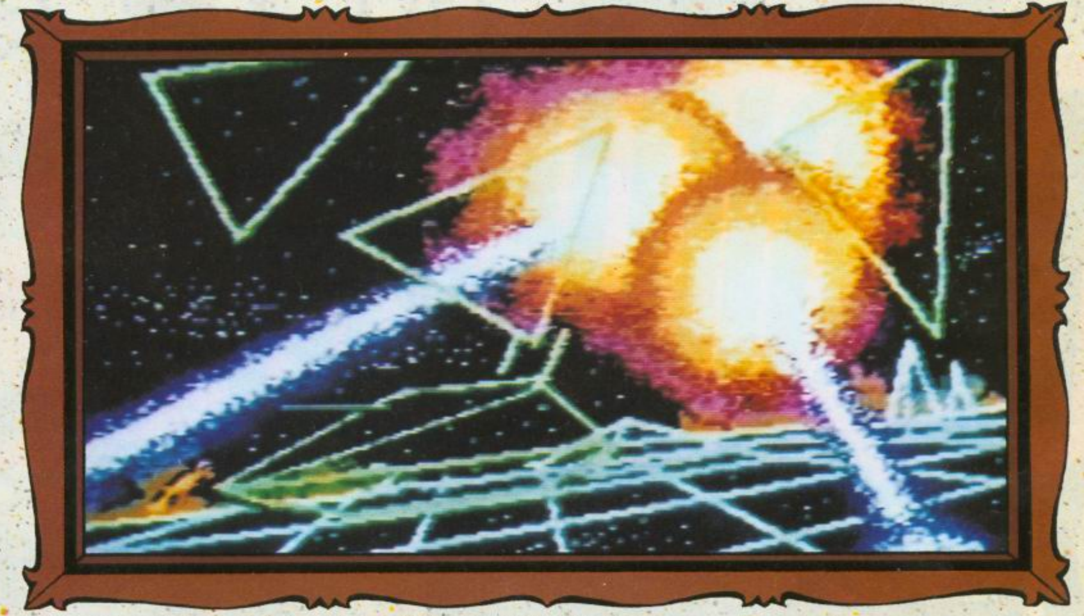


… und die Kirschblüte im Frühling!



Computer-Kunst

Längst besitzt jedes moderne Museum, das etwas auf sich hält, Kunst, die mit Hilfe des Computers entstanden ist. Erst am Computer hat so mancher sein künstlerisches Talent entdeckt. Und wer möchte darauf Wetten abschließen, daß nicht ein berühmter Künstler in 50 oder 60 Jahren sagt: „Ich habe mir damals das Nintendo Videospiel Mario Paint besorgt und so hat alles angefangen." Er ist ins Museum gegangen, hat Bücher durchgeblättert und die Augen offen gehalten. Zuhause hat er sich dann hingesetzt und mit Mario Paint seine Eindrücke festgehalten. Was immer dabei herauskommt, wenn sich jemand dazu entschließt, seiner Kreativität und Phantasie freien Lauf zu lassen, es muß nicht genauso aussehen wie das Original. Künstler wird man erst dann, wenn man es schafft, seinem Werk eine persönliche Note einzuhauchen. Der Betrachter sollte gleich erkennen können: „Oh, das ist von Hösendösen." Unverwechselbar, weil es einen Teil der Persönlichkeit des Künstlers widerspiegelt. Was hat er erlebt? Wie sieht seine Umgebung aus? Wie ist er aufgewachsen? Die allermeisten Künstler schreiben, malen und komponieren das, was sie selbst erlebt haben, denn nur das kennen sie wirklich. Wie will jemand die Erde aus der Sicht eines Marsmenschen heraus zeichnen, wenn er sie noch nie so gesehen hat? Oder wird ein Europäer, der noch nie in Afrika war, die Stammestänze der Bantu-Krieger verstehen, auch wenn er sie noch so oft im Fernsehen beobachtet hat?



Der unendliche Weltraum – „Lunar Chase" nachempfunden mit Hilfe von Mario Paint.



Prinzessin Zelda auf der Flucht vor ihren Entführern.

Die Phantasie anregen

Nichtsdestotrotz wird das im Fernsehen und auf Fotos Gesehene diesen Menschen beeinflussen. Und wenn er sich in seiner Nachbarschaft und in seinem Lebenskreis umsieht, wird er vielleicht einiges anders betrachten. Wenn er zum Beispiel gerade im Museum die Mona Lisa bewundert hat, erkennt er, daß die Frau am Obststand genau das gleiche geheimnisvolle Lächeln hat. Und die Schrottskulptur in der Fußgängerzone bekommt endlich in seinen Augen einen Sinn. Blättern wir doch noch einmal im Lexikon. Stichwort „Künstler": „Ein Mensch, der kreativ ist und somit Schöpfer einer neuen Wirklichkeit." Er öffnet demnach dem Betrachter seines Werkes eine neue Welt – die seinige!



MARIO PAINT™

Wow, es ist soweit – Malen, Komponieren und Trickfilme drehen: Mario Paint für das Super Nintendo erwartet Euch!

Mit Mario Paint ist endlich ein langersehnter Spielspaß für Jung und Alt fertiggestellt. Mario Paint ist nicht „nur" ein Malprogramm, sondern drei Programme in einem. Ihr könnt mit Mario Paint malen, einen Trickfilm drehen und zu dem Trickfilm Eure eigene Musik komponieren! Damit alles einfach von der Hand geht, liegt Mario Paint eine sogenannte Mouse mit Spezial-Unterlage bei. Greift doch mal zu – irre gut!

Die Mouse wird über die Spezial-Unterlage gelenkt und überträgt alle Bewegungen auf den Bildschirm.

Mit den zwei Knöpfen der Mouse werden in Mario Paint einzelne Funktionen „angeklickt", das heißt ausgewählt.



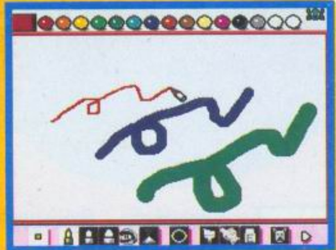
Mario Paint: Der elektronische Malkasten!

Was des Künstlers Herz begehrt – in Mario Paint stehen alle Werkzeuge bereit, die das Malen zu einer reinen Freude machen: komfortables Malen im Computer-Zeitalter.



Die elektronischen Zeichenstifte werden in Mario Paint mittels Mouse wie normale Zeichenstifte benutzt.

Wie rechts zu sehen ist, kann man in Mario Paint in der unteren Werkzeug-Leiste drei verschieden dicke Zeichenstifte mit der Mouse auswählen. In der oberen Auswahl-Leiste kann man die gewünschte Farbe auswählen und das Malen kann beginnen.



Oben ist gerade ein dünner, roter Stift ausgewählt.



Das Sprühdosen-Symbol wird dazu benutzt, in Mario Paint Farbe wie mit einer Sprühdose aufzutragen.

Mit der Sprühdose lassen sich in Mario Paint tolle Effekte erzielen. Nun ist es endlich möglich, die grellsten Graffities zu sprühen, ohne hinterher den großen Schwamm rauskramen zu müssen. Selbst Profi-Künstler benutzen diese sogenannte Airbrush-Technik.



Die Sprüh-Dose in allen Farben, die man sich nur wünschen kann.

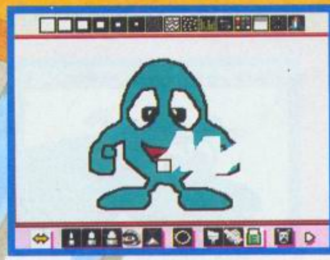


Radierer in Hülle und Fülle: Wenn mal etwas schiefgegangen ist, Mario Paint besitzt nicht nur einen Radierer!

15 verschiedene Radierer stehen in Mario Paint parat, auch die kleinsten Fehler rückgängig zu machen. Selbstverständlich kann man die Radierer auch als Kunst-Werkzeuge benutzen. 6 Stift- und 9 Flächenradierer stehen in verschiedenen Größen zur Verfügung.

Die Stiftradierer unterscheiden sich in der Größe.

Die Flächenradierer löschen den Bildschirm effektvoll!

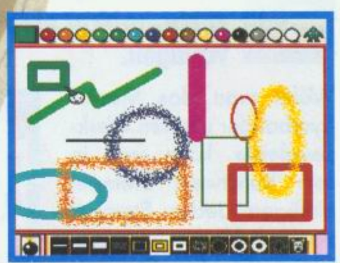


Das dritte Symbol rechts unten verbirgt die Radierer.



Das Kreis-Symbol in der unteren Werkzeug-Leiste führt zu einer Extraleiste mit geometrischen Vorlagen.

Die Extraleiste mit geometrischen Vorlagen hält die wichtigsten Formen bereit: Hier kann man Linien in jede Richtung ziehen oder Kreise und Vierecke in der gewünschten Größe erstellen. Zusätzlich läßt sich jeweils die Linienstärke auswählen bzw. in welcher Farbe oder Muster das geometrische Objekt gezeichnet werden soll. Ganz einfach: Symbol der unteren Leiste anklicken, und mit der Maus auf den Bildschirm zeichnen – fertig.



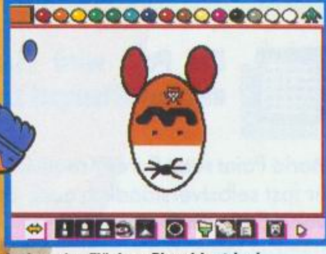
Linien, Kreise und Rechtecke lassen sich dort auswählen.



Er füllt Farbe, Muster oder Stempel ein: Der Flächen-Pinsel für ganz Eilige!

Mit dem Flächen-Pinsel ist es ein Kinderspiel, bestimmte geschlossene Bereiche in Eurem Bild auszufüllen, und zwar mit Farbe oder einem Muster oder einer Stempel-Vorlage. Paßt aber auf, daß die Flächen, die Ihr ausfüllen wollt, auch wirklich geschlossen sind, sonst erlebt Ihr eine unangenehme Überraschung!





Action: der Flächen-Pinsel legt los!



Mit Farben, Muster oder Stempel-Vorlagen läßt es sich trefflich füllen!



Der Flächen-Pinsel kann das Füllen nicht lassen!



Mouse-Künstler kommen jetzt erst richtig in Fahrt!

Kein Kunstwerk ist perfekt! Und so verfügt Mario Paint über viele Hilfmittel, Eurer Malerei den letzten Pep zu geben. Wie wäre es, ein Bild oder Teile davon zu spiegeln, oder lustig drauflos zu stempeln oder ein Bild mit dem eigenen Namen zu versehen? Nichts ist unmöglich und Mario Paint hält viele Extras bereit, die das Leben eines jeden Künstlers einen Level anheben. Eurer Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt, auch wenn es nicht immer beim ersten Anlauf klappt!



Das Mario-Symbol in der unteren Werkzeugleiste verbirgt eine Menge lustiger Stempel-Vorlagen.

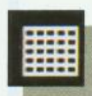
Wählt man das Mario-Symbol der unteren Werkzeugleiste, kann man in sein Kunstwerk Stempel einfügen. Jeder Stempel zeigt ein kleines Bild. Eine Übersicht der Stempel zeigt die obere Auswahl-Leiste, wenn man Meister Klecks in der oberen rechten Ecke mit der Mouse angewählt hat. Wie Ihr auf der Abbildung rechts oben sehen könnt, ist die Auswahl an Stempeln sehr umfangreich. Auf dem Bild darunter kann man sehen, daß man mit Stempeln auch ganz normal malen kann!



Stempel über Stempel zur Auswahl.

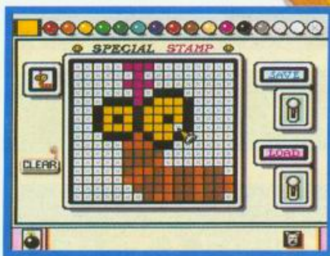


Stempel auch zum Malen.

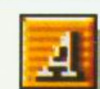


Die Post wird staunen: Macht Euch Eure eigenen Stempel zu Hause!

Mario Paint setzt Eurer Kreativität keine Grenzen, und so könnt Ihr fast selbstverständlich auch eigene Ideen einfließen lassen, wenn Euch ein fertiger Stempel nicht ganz gefallen sollte. Die Stempel-Werkstatt macht aus Euch ein Profi in Stempel-Angelegenheiten. Man kann alte Stempel ein wenig verändern, in der Farbe variieren oder Teile löschen. Oder man setzt eigene Ideen um und schafft ganz neue Stempel, die die Welt noch nicht gesehen hat. Wie dem auch sei – der Stempel-Freak kommt in Mario Paint auf seine Kosten: ganz bestempelt!



Die Stempelwerkstatt in Aktion.



Nicht nur für ABC-Schützen, packt Text in Eure Bilder.

Mario Paint als Schreibmaschine? Warum nicht. Ihr könnt jedes Bild zu jeder Zeit beschriften, mit verschieden großen und farbigen Buchstaben. Sogar japanische Schriftzeichen sind enthalten. Sehr dekorativ, auch wenn man nicht weiß, was es heißen soll.

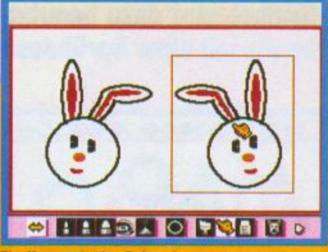


Mario Paint schreibt in Farbe wie Ihr wollt.



Spieglein, Spieglein an der Wand... wer malt am schönsten im Mario Paint Land?

Mario Paint enthält eine so nützliche Funktion, daß es einem schwindelig werden kann: das Spiegeln in alle Richtungen. Bitte festhalten! Alles und jedes kann auf den Kopf gestellt oder horizontal und/oder vertikal gespiegelt werden. Laßt Eure Oma Kopfstand machen, wenn Ihr Sie malen könnt. Eine nützliche Funktion, die Euch beim Zeichentrick helfen wird.



Ein Hasenohr im Spiegel.



Ein Fehler kommt selten allein, darf es Löschflitzi sein?

Die allerwichtigste Funktion fast am Schluß: der Löschflitzi! Ihr werdet Ihn schätzen und lieben lernen und nie mehr missen wollen. Dieser überaus nützliche Hund holt Altes wieder zurück. Das heißt, wenn ein Malschritt daneben gegangen ist, einfach den Löschflitzi rufen (anwählen) und Eure letzte Aktion wird rückgängig gemacht.





Vorher und Nachher oder umgekehrt??? Löschflitzi macht's möglich!



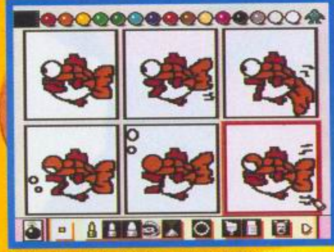
Trickfilm, Musik und Spielerei!

Wenn das Malen mal zu langweilig wird: Wie wäre es, einen eigenen Trickfilm zu drehen oder eigene Musik zu komponieren oder gar beides zusammen? Mario Paint macht alles möglich.

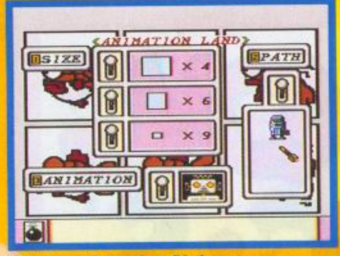


Der kleine Seilspringer links zeigt es – nun geht es ins Zeichentrick-Land: Trickfilme werden wahr!

Trickfilme zu erstellen, ist gar nicht so einfach. Wer schon einmal ein „Daumen-Kino" mit Papier und Bleistift versuchte, wird die Arbeit kennen, die dahintersteckt. Mario Paint ist da eine große Hilfe. Einfach vier, sechs oder 9 einzelne Bilder malen und Mario Paint zeigt sie so schnell hintereinander, daß eine fließende Bewegung entsteht. Damit es aber auch wirklich fließend wird, solltet Ihr nicht zu große Bewegungsänderungen von Bild zu Bild machen.



Kleine Veränderungen bringen Bewegung.



Speichern, Animation, Pfad.

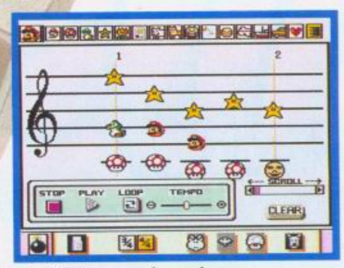


Der Fisch bewegt sich auf einem festgelegten Pfad.

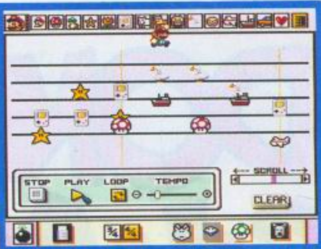


Wenn die Bilder laufen gelernt haben, fehlt nur noch die Musik. Mario Paint enthält ein lustiges Musikstudio.

In Mario Paints Musikstudio kann man seine wildesten Musiker-Träume wahr werden lassen. Auf einem Notenblatt lassen sich beliebige Songs komponieren, die wie auf einem Kassetten-Rekorder abgespielt, gespeichert oder zu Bildern hinzugefügt werden können. Jetzt ist es ein leichtes, Eure Bilder oder Trickfilme mit Musik zu unterlegen. 15 Klangeffekte stehen Euch zur Verfügung – vom Schweinegrunzen über Hühnergackern bis zu Trompete und Klavier. Das kann sich hören lassen.



Musik-Träume werden wahr.



Die perfekte Hintergrundmusik selbstgemacht!

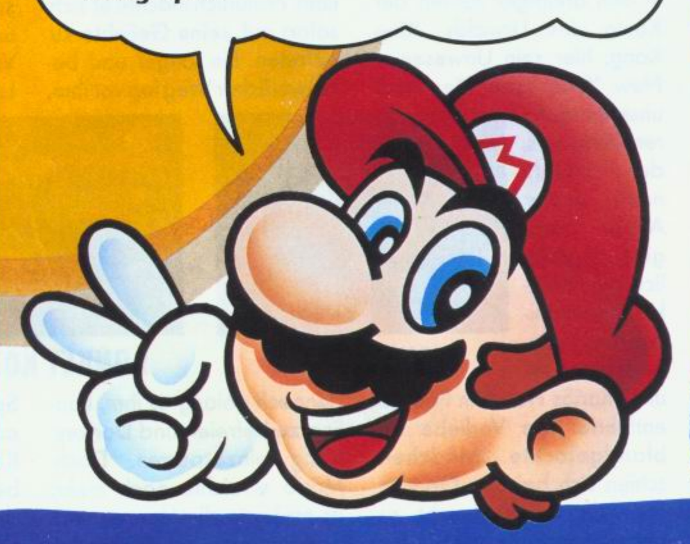


Für Mouse-Freunde und Mücken-Feinde – Mario Paint enthält ein rasantes Pausenspiel: „Gnat Attack", fang die Mücken!

„Gnat Attack" ist ein Trainingsspiel, mit dessen Hilfe die in Mario Paint wichtige Mouse-Steuerung spielerisch geübt werden kann. Schlagt die Mücken nieder, bevor sie Euch in die Hand stechen! Hierzu muß man die Mouse geschickt auf die über den Bilschirm schwirrenden Mücken steuern und die linke Mouse-Taste drücken: PATSCH!



Nieder mit der Mückenplage!



DONKEY KONG C·L·A·S·S·I·C·S®

DONKEY KONG, MARIOS ERSTER AUFTRITT!

Frohe Nachrichten für Mario-Fans. Marios allererste Abenteuer Donkey Kong und Donkey Kong Jr. erscheinen jetzt zusammen auf einer NES-Kassette.

New York, seit jeher ein beliebtes Pflaster für Riesen-Gorillas. Trieb doch bereits in den dreißiger Jahren der König des Urwalds, King Kong, hier sein Unwesen... New York, auch die Stadt unseres tapferen Klempners, der nichtsahnend seiner Arbeit nachging, als plötzlich ein Urenkel des mächtigen King Kong auftauchte und Marios Freundin Pauline entführte. Die Vorliebe für blondgelockte Mädchen schien sich bei den Gorillas über die Jahre vererbt zu haben. Man schrieb das Jahr 1981, als Mario es zum erstenmal mit dem bulligen Bananenliebhaber zu tun bekam. Natürlich machte er sich sofort auf, seine Geliebte zu befreien. Ein langer und beschwerlicher Weg lag vor ihm, dennoch gelang es ihm, Pauline zu befreien und Donkey Kong einzusperren. Doch Mario erreichte noch mehr, er eroberte die Herzen und Spielkonsolen aller Nintendo-Fans im Sturm. Zwei Jahre später tauchte Donkey Kong Junior, der Sohn des eingesperrten Chef-Gorillas, auf und schickte sich an, seinen Vater aus dessen mißlicher Lage zu befreien. Wird der tapfere Klempner sich auch als Zoo-Wärter bewähren und den Nachwuchs-Gorilla ebenfalls dingfest machen? Das liegt bei Euch... Beide Spiele galten schon in den achtziger Jahren als absolute Klassiker. Jetzt erscheinen beide Mario Abenteuer unter dem Titel „Donkey Kong Classics" auf einer Kassette.

DONKEY KONG

DONKEY KONG JR.



DONKEY KONG CLASSICS™
DONKEY KONG ® / DONKEY KONG JR. ®
1PLAYER GAME A
1PLAYER GAME B
2PLAYER GAME A
2PLAYER GAME B
© 1981. 1982 NINTENDO

LEVEL 1

DONKEY KONG®

Marios Freundin wurde entführt!

Ihr müßt sie befreien, doch hütet Euch vor Donkey Kong, einem der Urenkel des mächtigen King Kong. Er wird alles erdenkliche versuchen, Euch an Eurem Vorhaben zu hindern, um die süße Pauline bei sich behalten zu können. Helft Mario seine Geliebte zurückzugewinnen.

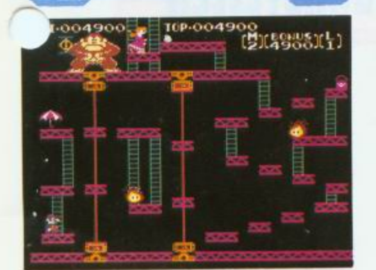
LEVEL 1

In dieser Stufe rollt Donkey Kong Fässer von oben herunter, um Euch am Hochklettern zu hindern. Überspringt die Fässer, oder zertrümmert sie mit dem magischen Hammer. Wartet aber nicht zu lange, denn von unten verfolgen Euch Feuerbälle. Für jedes übersprungene Faß erhaltet Ihr 100 Punkte.



In dieser Position kann Mario nicht von den Fässern getroffen werden.

LEVEL 2



LEVEL 3



DIE HAUPT-DARSTELLER



DONKEY KONG

Der Bösewicht in diesem Spiel. Er hat Marios Freundin Pauline entführt.

MARIO

Der Held. Wird es dem tapferen Klempner gelingen, Pauline zu befreien?



PAULINE

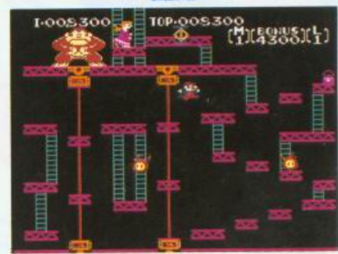
Die Entführte. Wird Mario seine Freundin wieder in den Armen halten?

DER HAMMER

Der magische Hammer wird Euch bei der Rettung Paulines behilflich sein. Mit ihm könnt ihr die Fässer, die Donkey Kong herunterrollen läßt, zertrümmern. Aber aufgepaßt, der Hammer verschwindet nach kurzer Zeit wieder. Versucht also, wenn ihr den Hammer habt, eine möglichst große Strecke zurückzulegen.

LEVEL 2

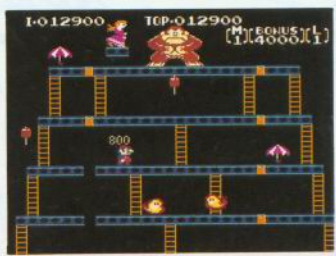
Benutzt in diesem Level Leitern und Aufzüge, um Donkey Kong zu erreichen. Hütet Euch jedoch vor den Feuerbällen und den umherfliegenden Wagenhebern. Auch beim Springen solltet Ihr aufpassen. Mario kann nur soweit springen, wie die Aufzüge voneinander entfernt sind.



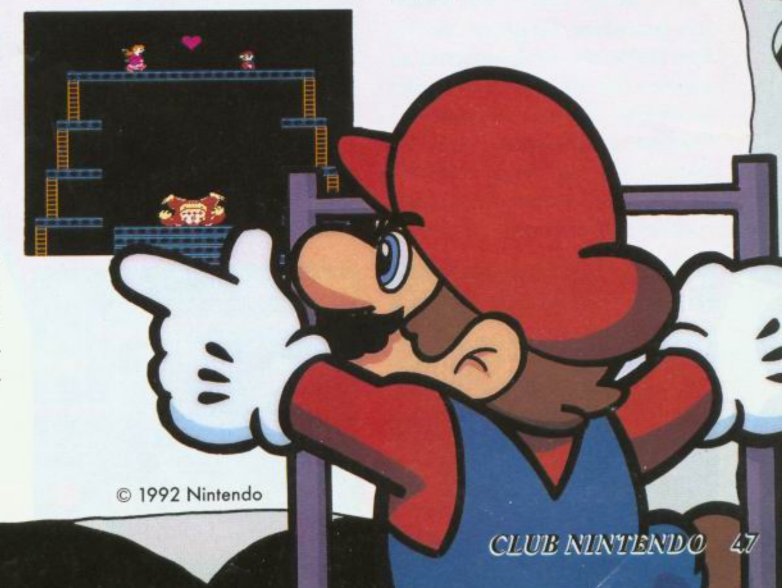
Ihr kommt schneller zum Ziel, wenn Ihr die Abkürzung über die oberen Träger nehmt.

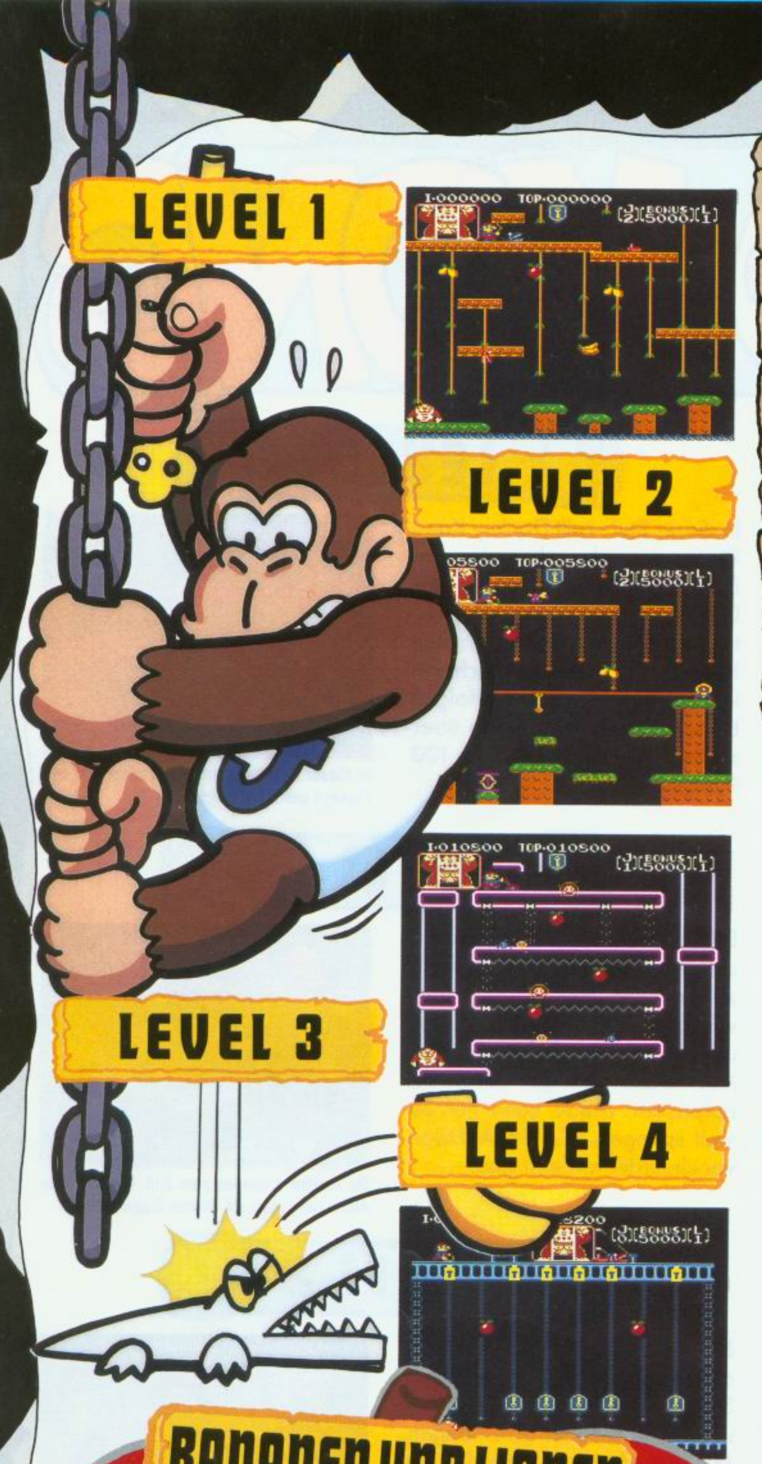
LEVEL 3

Hier sind die Stahlträger durch acht Mittelteile verbunden. Schlagt die Mittelteile heraus, um lästige Gegner abzuhängen. Mit dem Hammer könnt Ihr die Feuerbälle zertrümmern, aber Achtung: wenn Ihr den Hammer habt, könnt Ihr nicht springen! Habt Ihr alle Level hinter Euch gebracht, ist Pauline befreit.



Paulines verlorene Sachen bringen Euch Bonuspunkte.





DONKE

Befreit Donkey Kong!

Was hat sich Mario nur dabei gedacht? Nachdem er Donkey Kong bezwungen hatte, sperrte er ihn in einen Käfig. Doch die Rettung naht: Donkey Junior.

DIE HAUPTDARSTELLER

Dieses Mal hat Mario den Spieß umgedreht. Ihr seid der kleine Sohn von Donkey Kong und müßt Mario vier Schlüssel klauen, um Euren Vater zu befreien.



MARIO
Diesmal in der Rolle des Bösewichts, hält Papa Kong gefangen.



JUNIOR
Der Held. Kleiner, aber geschickter Bananenliebhaber.



PAPA
Urenkel von King Kong, wartet auf die Hilfe seines Juniors.

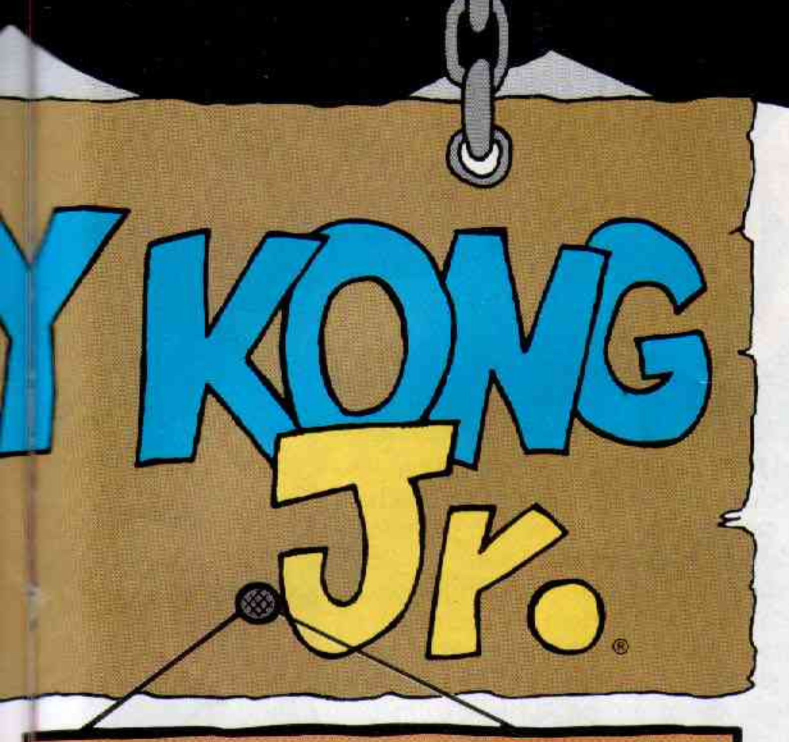
BANANEN UND LIANEN

Im Spiel hat es Donkey Kong Junior mit mehreren gemeinen Gegnern zu tun. Eine Methode, mit ihnen fertig zu werden, ist, sie mit den in den jeweiligen Stufen vorhandenen Früchten zu bewerfen. Am liebsten wirft Junior Kong natürlich mit Bananen, wobei auch einige in seinem Bauch verschwinden … Wollt Ihr nicht mit Früchten um Euch werfen, könnt Ihr sie auch einsammeln. Jede eingesammelte Frucht bringt Euch Bonuspunkte, versucht also, möglichst viele einzukassieren. Zum Klettern solltet Ihr die Urwald-Lianen verwenden: nach oben und nach unten klettern, nach rechts und links springen.









LEVEL 1

In der ersten Stufe muß sich Euer kleiner Bananenvertilger an Lianen durch den Urwald hangeln und versuchen Mario zu erreichen, um ihm den ersten Schlüssel abzunehmen. Doch aufgepaßt, die Schnapp-Gebisse machen Jagd auf Euch.



Hütet Euch vor herunterfallenden Gegnern.



Mit etwas Geschick könnt Ihr die Gegner überspringen.

LEVEL 2

Den zweiten Schlüssel erhaltet Ihr in diesem Level. Mit Hilfe des Trampolins könnt Ihr auf höher gelegene Plattformen springen, um die Früchte zu pflücken. Achtet aber auf die Vögel, die auf Euch zufliegen.



Springt auf die bewegliche Plattform, um auf die andere Seite zu kommen.



Die Vögel mögen keine Affen, sie greifen Euch an.

LEVEL 3

In Stufe 3 müßt Ihr die Elektro-Plattformen überwinden, um Mario den Schlüssel zu entlocken. Doch Vorsicht, die Plattformen werden schwer bewacht. Junior Kong muß hier seine ganze Geschicklichkeit aufbieten.



Junior, benutzt Eure Sprungkraft, um die Elektro-Perlen zu überwinden!



Achtung! Einige Eurer Gegner können sich sehr schnell bewegen.

LEVEL 4

Euer Nachwuchs-Gorilla muß sich an den Ketten nach oben ziehen, um mit seinen Schlüsseln die Ketten von Donkey Kong zu öffnen. Mario schickt Kugel-Vögel und Schnapp-Gebisse los, Euch daran zu hindern.



Es ist besser, Euch an zwei Ketten hochzuziehen, Ihr kommt dadurch schneller voran.



Du hast es geschafft! Mario ist bezwungen und Junior hat seinen Daddy wieder.



StarTropics®

Hallo! Erinnert Ihr Euch noch an mich...? Ich heiße Mike und bin auf der Suche nach meinem Onkel Steve. Der hat mich nämlich in den Sommerferien zu sich auf die Insel Coralcola eingeladen. Aber kaum bin ich mit dem Hubschrauber auf der Insel gelandet, mußte ich erfahren, daß er in der Nacht zuvor entführt worden ist. Vielleicht könnt Ihr mir ja helfen, ihn zu finden...

Steigt in Euer Bananenröckchen, schwingt das Jojo und marschiert los. Die Tropen erwarten Euch mit heißen Abenteuern, lauwarmen Lagunen und coolen Monstern!

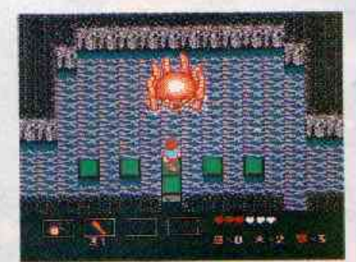
Das letzte Mal in „StarTropics"

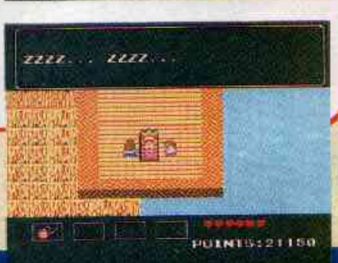
Mike landet mit dem Hubschrauber auf Coralcola. Er erfährt, daß sein Onkel entführt worden ist, und geht in dessen Labor. Dort trifft er Nav-Com, den sprechenden Bordcomputer in Dr. Jones' U-Boot. Mit dem Boot geht die Reise nun weiter nach Miracola. Unterwegs muß er allerdings noch ein hilfloses Delphin-Baby aus den Klauen von Octo dem Großen befreien.

I'VE BEEN WAITING FOR YOU!
I'M CHIEF CORALCOLA AND A
GOOD FRIEND OF YOUR UNCLE

POINTS:00000

In Miracola erfährt Mike, daß die Tochter des Häuptlings sehr krank ist. Auf dem Berg lebt ein Zauberer, der sie heilen könnte. Aber wie kommt man auf den Berg?





GEISTER-STADT

Um zur Geisterstadt zu kommen, muß Mike durch einen kleinen Tunnel in der Nähe von Shecola gehen. Hier hat er die Möglichkeit alle seine Herzen aufzufüllen, bevor er sich der Herausforderung in der toten Stadt stellen kann: die Geisterhöhle!



Der Eingang zur Geisterhöhle

Die Geisterstadt ist ein seltsamer Ort. Links vom See befindet sich allerdings ein sehr interessanter Friedhof, den Ihr Euch näher anschauen solltet. In einem der Grabsteine ist der Eingang zu Geisterhöhle. Ihr erkennt den Grabstein an der anderen Farbe.









Gegner in diesem Tunnel

Mini-Gespenst

Solange sie unsichtbar sind, können die Mini-Gespenster sehr gefährlich sein. Mit dem Zauberstab werden sie aber sichtbar.



Muumu-Mumie

Die Mumien wurden mit vierlagigem Spezial-Toilettenpapier gewickelt, weswegen sie nur schwer zu besiegen sind.



Mini, aber oho!

„Warum verliere ich hier ständig ein Herz?" Weil Ihr vergessen habt, gleich am Eingang des Raums den Zauberstab zu benutzen. Damit werden alle Minis sichtbar und Ihr könnt sie erledigen.



A

Magische Gegenstände

Zauberstab

Ohne den Zauberstab hättet Ihr in dieser Höhle keine Chance. Er ermöglicht es Euch, die unsichtbaren Mini-Gespenster zu sehen.



Laterne

In manchen Räumen ist es so dunkel, daß Ihr nur noch erraten müßt, auf welche Steine Ihr springen könnt. Nehmt die Laterne!







Die Erleuchtung

Dieser Raum ist wirklich das letzte! Ständig stürzt man ins Wasser, weil man nicht weiß, wo sich die Steinplatten befinden. Mit der Laterne dagegen, ist der Raum ein Kinderspiel.

Oh weh, oh weh! Meine arme, liebliche, zierliche, gutaussehende und zuckersüße Tochter Bananette ist krank. Bitte suche den Zauberer in den Bergen, damit er sie heilt! Möge die Bananentorte mit Dir sein!



Spieglein, Spieglein

Gegen die Zauberer gibt es nur ein wirksames Mittel: Haltet ihnen den magischen Spiegel entgegen, so daß sie von ihren eigenen Zaubersprüchen getroffen werden. Der Spiegel wirkt nur bei den Zauberern.



SPEZIAL-WAFFE

Magischer Spiegel

Ab und zu erscheinen in den Höhlen die Zauberer, die mit vernichtenden Sprüchen auf Euch feuern. In so einem Fall ist es gut, wenn Ihr den magischen Spiegel besitzt. Von ihm prallt jeder Zauberspruch ab und trifft den, der ihn ausgesprochen hat.







Maxi-Gespenst

Der Herrscher über die Geisterhöhle ist Maxi, ein unglaublich großes Gespenst, das mit Feuerbällen nach Euch wirft. Haltet Euren Zauberstab in die Luft, wenn Ihr seine Höhle betretet. Bekämpft ihn dann mit der Bola!



SHECOLA

Die Bewohnerinnen von Shecola legen keinen besonderen Wert auf männliche Besucher. Daher müßt Ihr Euch als Frau verkleiden, um in das Dorf zu kommen. Die Wahrsagerin im Norden des Dorfes gibt Euch gerne ein paar Frauenklamotten, wenn Ihr ihr dafür die Kristallkugel aus der Geisterstadt besorgt. Seid Ihr schließlich doch in Shecola, geben Euch die Kriegerinnen wichtige Hinweise für den weiteren Verlauf der Reise.

SPEZIAL-WAFFE

Sternschnuppe

Als die Königin von Shecola Euer Insel-Jojo sieht, kann sie sich vor Lachen nicht mehr einkriegen. So etwas albernes hat sie schon lange nicht mehr gesehen. Deshalb erhaltet Ihr von Ihr eine neue Waffe.





Der West-Tunnel

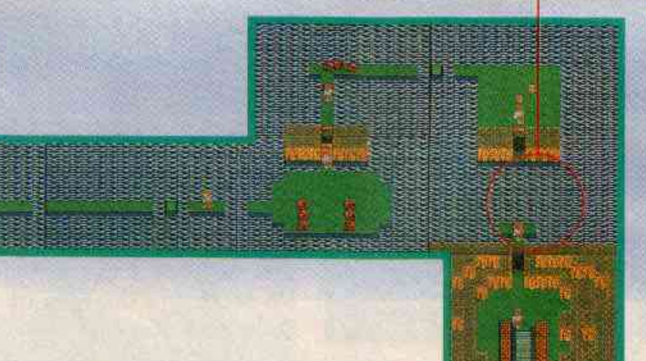
Um zu dem Einsiedler-Berg zu kommen, müßt Ihr zunächst durch den West-Tunnel. Er führt Euch direkt auf die kleinere Insel, auf der sich der Berg befindet. Wenn mindestens sechs Eurer Herzen gefüllt sind, könnt Ihr zum ersten Mal die Sternschnuppe ausprobieren. Der West-Tunnel ist nicht besonders groß, was die Sache sehr einfach macht.

Abrakadabra

Erinnert Ihr Euch noch, was eine der Wächterinnen in Shecola zu Euch gesagt hat...? – Was sie meint, ist: Springt zehnmal auf den Schalter am Anfang des West-Tunnels. Dann erst könnt Ihr das Wasser überqueren.



AUSGANG



EINGANG

EINSIEDLER-BERG

Irgendwo hinter dem West-Tunnel befindet sich der Einsiedler-Berg. Auf dem Berg lebt ein Mann, der sich mit heilenden Zaubersprüchen auskennt. Wenn Ihr also Bananette helfen wollt, führt kein Weg an diesem Berg vorbei. Ein unsichtbarer Durchgang führt in den Raum mit der Fontäne, auf die Ihr springen müßt, um nach oben zu kommen.



Der arme Poet

Kurz vor dem Berg begegnet Ihr einem armen Poeten. Er liest Euch sein letztes Gedicht vor, das Ihr Euch gut merken solltet. Es verrät Euch, daß Ihr auf die Fontäne in der Einsiedler-Höhle springen müßt, um zum Einsiedler selbst zu gelangen.



„Reim Dich oder ich freß Dich!" Das Gedicht des Poeten.

Ein Wunder ist geschehen

Mit dem magischen Zauberspruch des Einsiedlers rennt Ihr nach Miracola zurück, wo Euch der Vater von Bananette schon erwartet. Völlig außer Atem lest Ihr vor, was auf dem Zettel steht: „Bebob ... Bobob! Ooma Ooma Obob! ..." Auch wenn Euch dieser Zauberspruch sehr merkwürdig vorkommt, so verfehlt er doch seine Wirkung nicht. Bananette öffnet die Augen, gähnt und – verlangt nach ihrer Leibspeise Bananentorte. Als Dank für diese Tat reparieren die Miracolaner Euer U-Boot und Ihr könnt die Insel jetzt wieder verlassen.





Gäähhhn!
Wo bin ich?



C

C

Geistersteine

Die Geistersteine gehen, sobald man sie mit dem Fuß berührt, unter. Wenn Ihr gleich weiterspringt, könnt Ihr aber trotzdem über die Steine gehen. Dazu müßt Ihr geschickt und schnell sein. In der Mitte erscheint später ein grüner Stein mit einer neuen Spezial-Waffe.



B



B



Das Abenteuer geht weiter

Nach einem kurzen Ausflug auf einer kleinen Fischerinsel werdet Ihr von einem riesigen Wal verschluckt, in dessen Magen Ihr auf Baboo, Dr. Jones' Assistent, trefft.





EINGANG

NES OPEN TOURNAMENT GOLF®

Der Wind, das Grün, die Bunker und das Geld = Profigolf

Golf war schon immer der Lieblingssport von Mario! Wann immer man ihn fragte, ob er nicht mitspielen möchte, war er gleich dabei. Und sein Handicap ist gar nicht schlecht! Bislang konnte er nur bei den Amateur-Golfern seine Putter-Künste vorführen. Doch nun will er's wissen: Wie gut kann ein Klempner aus Brooklyn bei den Golfprofis mithalten?

Die Golfturniere

Schlüpft in die topmodernen Golfklamotten von Mario und macht Euch schon mal warm. Allerdings bevor Ihr zum ersten Tee geht, müßt Ihr Euch erst einmal entscheiden, welches Turnier Ihr bestreiten wollt.

Das NES Open Golf Tournament ist ein Golf-Videospiel, wie man es bisher auf dem NES noch nie erlebt hat. Es bietet jede Menge Wahlmöglichkeiten – vom Kurs bis zum Schläger. Außerdem sorgt die tolle Grafik dafür, daß Ihr Golf erlebt, als ständet Ihr wirklich auf dem heiligen Grün. Jedes Loch solltet Ihr Euch



Entscheidet selbst an welchem Turnier Ihr teilnehmt.

noch vor dem Abschlag genau ansehen, um Eure Strategie festzulegen. Bei den zahlreichen Hindernissen, die bei jedem Loch eingebaut wurden, solltet Ihr nicht einfach ins Blaue hinein schlagen, sonst landet Ihr ganz schnell im Rough oder sogar im Bunker. Nun aber zum wichtigsten: An welchem Turnier wollt Ihr teilnehmen? Der amerikanische „U.S. Course" gilt als ideal für Einsteiger, aber nichtsdestotrotz ist er eben ein Profi-Kurs und gespickt mit allerlei Schikanen. Vor allem das lange Loch 12 hat es in sich. Der japanische Kurs wird auch scherzhaft bei den Profis „der Wüstenkurs" genannt. Schaut ihn Euch an und



Die tolle 3-D-Grafik gibt Euch das echte Golfer-Gefühl!

Ihr wißt warum: Die Sandbunker sind eine echte Herausforderung, insbesondere bei Loch 12 und 14. Und das Inselreich Großbritannien hat auf dem „U.K. Course" aus der Not eine Tugend gemacht: Da es sowieso ständig regnet, hat man die Wassersammelbecken gleich in den Kurs integriert. Ein nasses Vergnügen!



Schaut Euch die Löcher vorher an, damit Ihr Eure Strategie festlegen könnt!

Traumhaft wirklich!

Alles, was Ihr auch auf einem richtigen Golfplatz beachten müßt, solltet Ihr auch hier im Auge haben: Welcher Schläger eignet sich für welches Loch? Wie weht der Wind? Nach wohin fällt das Grün ab?



Der richtige Schläger

Schon im Clubhaus müßt Ihr Euren Schlägersack packen. Ihr könnt Euch aus 16 Schlägern 14 aussuchen – mehr passen nicht in den Sack. Nehmt eine gute Mischung aus Puttern, Holz- und Eisenschlägern. Dann müßte alles gutgehen.







Der vermaledeite Wind

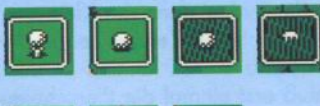
Den Einfluß des Windes auf Eure Schläge solltet Ihr nicht unterschätzen. Kein echter Profigolfer schlägt seine Bälle, ohne vorher den „Wind zu lesen". Erst wenn er weiß, ob er Gegen-, Rücken- oder Seitenwind hat, entscheidet er sich für einen Schläger. Bei Gegenwind zum Beispiel einen kraftvolleren, damit der Ball auch dort landet, wo er ihn hinhaben will.





Wo liegt der Ball?

Der spannende Moment nach jeder Ballandung: Wo bleibt er liegen? Am besten liegt er natürlich auf dem Fairway, aber nicht immer läuft alles wunschgemäß und der Ball landet im Rough, Sand oder Wasser!







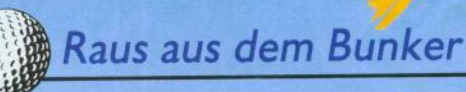
Putten mit Gefühl

Hoffentlich lest Ihr das Grün richtig, denn nur dann könnt Ihr den Ball mit wenigen Schlägen ins Loch versenken. Die kleinen Pfeile auf dem Grün zeigen Euch, in welche Richtung das Grün ansteigt oder abfällt. Für Euren Put-Versuch bedeutet das zum Beispiel, wenn das Grün abfällt, müßt Ihr sehr gefühlvoll und wohldosiert putten. Wenn es ansteigt braucht Euer Ball schon etwas mehr Drive, damit er im Loch landet.



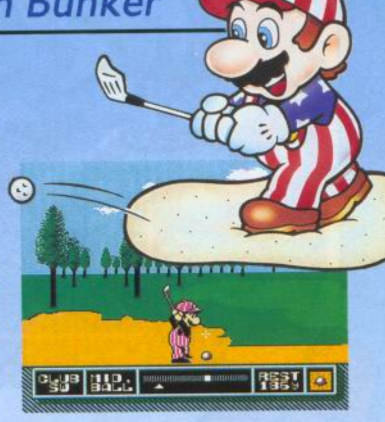






Raus aus dem Bunker

Es kann eben mal passieren: Euer Ball ist im Bunker gelandet. Nun könnt Ihr nur noch hoffen, daß er sich nicht zu tief eingegraben hat. Dann nämlich könnt Ihr mit einem Holzschläger, den Ball da wieder rausholen und trotzdem in eine recht gute neue Position rauslupfen. Allerdings hilft da nicht nur Können, sondern man braucht auch etwas Glück dazu.



Die Schlagtechnik muß stimmen

Zum Glück erlauben Euch die Veranstalter, vor dem Turnier auf dem Kurs zu trainieren. Denn nur durch Training könnt Ihr Eure Schlagtechnik verbessern. Und die sollte wirklich gut sein!



Slice und Hook

Einfach drauflosschlagen kann jeder, aber achtet auf die Anzeige am unteren Bildschirmrand, wenn Ihr Schwung holt. Der gelbliche Balken zeigt die optimale Schlagposition. Schlagt Ihr den Ball, bevor der Cursor diesen Balken erreicht, wird das ein Slice. Ist der Cursor über den Balken hinweg, wird es ein Hook.



Das wird ein toller und gefühlvoller Slice, wie er im „Handbuch für Golfer" steht!



Der Super-Schlag

Bei so einem Abschlag gucken selbst die Superprofis staunend hinterher. Um diesen „Super Shot" auf die Bahn zu legen, müßt Ihr den Cursor erst ganz links stoppen und dann genau auf dem gelblichen Balken abschlagen. Mit dem Super Shot erreicht Ihr die optimale Weite. Und das ist schlichtweg „Super"!



Optimal, dieser Abschlag! Das war der berühmte „Super Shot"!

MARIO &

Kaum haben sich Mario und der witzige Dinosaurier Yoshi in Super Mario World kennengelernt, schon stürzen sie sich in das nächste Abenteuer. Auch dieses Mal hilft Mario seinem neuen Freund aus dem Ei zu schlüpfen. Nur reicht es dabei nicht an einen Block zu springen – Tablettes müssen jongliert werden!

Tusch! Hier kommt Yoshi!

Ein neues tolles Spiel für NES und Game Boy: Mario & Yoshi. Kann Mario mit Eurer Hilfe die Tabletts so jonglieren, daß ein Dino-Ei zustande kommt und der Vielfraß Yoshi ausschlüpfen kann? Ein Spiel für Strategen ... und Pizzeria-Kellner! Wer schon bei „Dr. Mario" oder „Tetris" hellauf begeistert war, wird bei „Mario & Yoshi" erst recht jubilieren. Ein schnelles Auge, flinke Finger und weitsichtige Strategie sind hier das A und O!





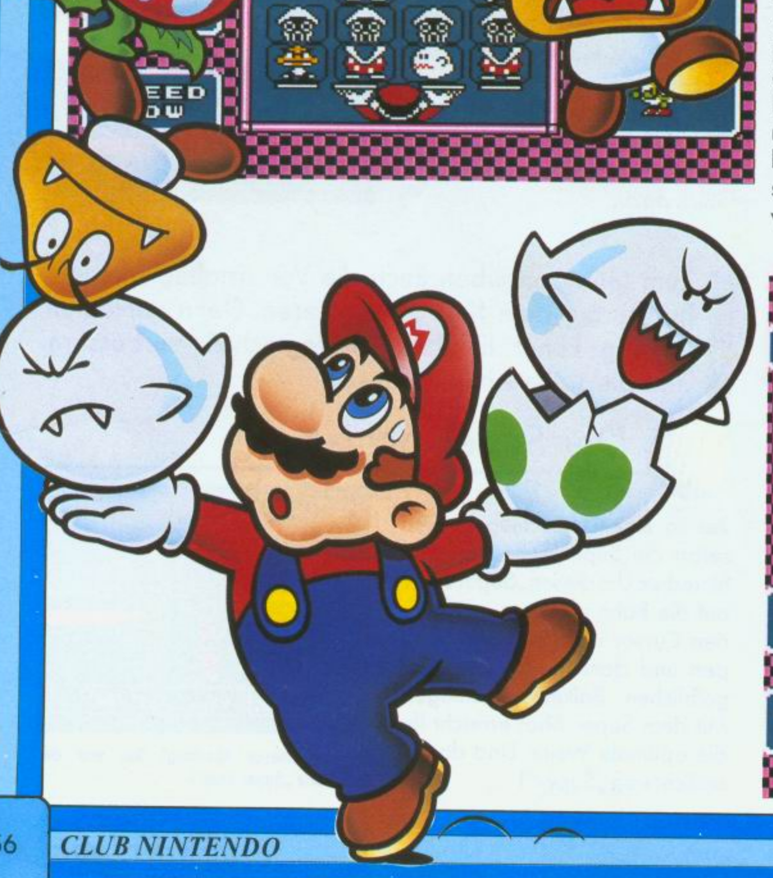


Klopf, Klopf, Klopf

Hört Ihr Yoshi schon an die Eierschale treten. Seine Pilzlederstiefel machen es möglich. Aber ohne Mario wäre auch das Trampeln sinnlos, denn der Klempner, der auch von Zeit zu Zeit in der Pizzeria seines Onkels aushilft, muß erst einmal die Eierschalenhälften auf seinen Tabletts zusammensetzen. Simpel? Na ja, wie man's nimmt...



Bringt Mario die Eierschalen zusammen? Er muß es versuchen, sonst kann Yoshi nicht ausschlüpfen.







YOSHI®

Yoshi Spezial

Das ist nicht der Name einer neuen Pizza, sondern eine Sache die echt viele Punkte bringt. Wenn Mario eine untere Eierschalenhälfte auf seinem Tablett hat und dann einige Gegner darauf stapelt, bevor er eine obere Eierhälfte draufsetzt, schlüpfen je nach Zahl der eingeeierten Gegner ganz besondere Yoshis aus diesen Eiern. Entweder Yoshi ist einfach nur größer, oder er hat gleich kleine Flügel am Rücken oder sogar einen Stern an seiner verlängerten Wirbelsäule. So verlockend diese Spezial-Yoshis auch sein mögen, man läuft ungeheuer schnell Gefahr, daß man das Tablett überlädt. Und wenn nichts mehr draufpaßt, hat Mario ausgekellnert!

Kleiner Yoshi



Der schlüpft auch aus, wenn kein einziger Gegner zwischen die Eierschalen geraten ist. Immerhin, oder?

Sternen-Yoshi



Maximal können sieben Gegner eingeklemmt werden. Setzt Ihr dann eine Eierschale drauf, dann schlüpft der Sternen-Yoshi aus!

Flügel-Yoshi



Fünf oder sechs Gegner sind zwischen die Schalen geraten? Dann freut Euch auf den Flügel-Yoshi!



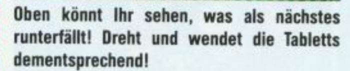


Reif für den Zirkus

Toll, was Mario da mit den Tabletts anstellt. Er springt von einem zum anderen, vertauscht mal dieses mit jenem und huscht gleich zum nächsten. Warum er so eine Hektik veranstaltet ist ja klar: Nur wenn er das, was da runterfällt, auf dem richtigen Tablett landen läßt, hat er eine Chance. Denn landet zum Beispiel ein Gumba auf einem anderen, dann verschwinden beide vom Tablett und machen Platz für alles, was da noch kommen mag! Vor allem natürlich für Eierschalenhälften! Risikofreudig, wie unser aller Klempner nun mal ist, versucht er natürlich, so viele Gegner wie möglich einzuklemmen... Dann kommen Spezial-Yoshis!

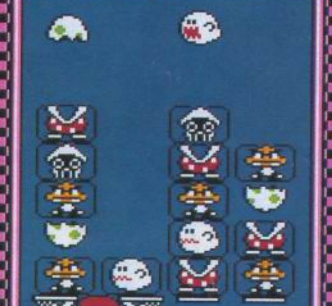





Oben könnt Ihr sehen, was als nächstes runterfällt! Dreht und wendet die Tabletts dementsprechend!



Super! Nicht nur die beiden Piranhapflanzen auch die beiden Gumbas verschwinden vom Tablett! Tabula rasa!







Hauptsache schnell

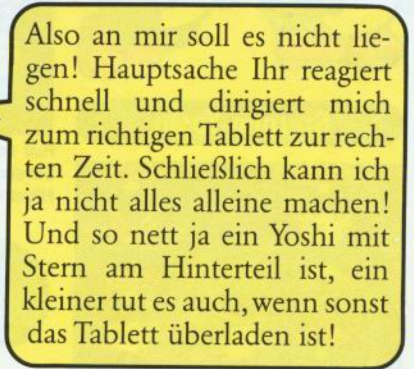
Wie sieht es mit Marios Reaktionsschnelligkeit aus, respektive mit Eurer? Die sollte wirklich Extra-Klasse sein, denn vor allem in den höheren Levels purzeln die Sachen mit einem Tempo auf das Tablett, daß einem Hören und Sehen vergeht. Mario kommt ganz schön außer Atem, weil er ununterbrochen von Tablett zu Tablett springt und dreht, was die Arme hergeben. Das heißt schnell denken und schnell springen und schnell umdrehen! Und wenn Ihr das so richtig draufhabt, dann steht Eurer Nominierung zum „Kellner des Jahres" nichts mehr im Wege. Nun braucht Ihr nur noch das freundliche Lächeln üben!

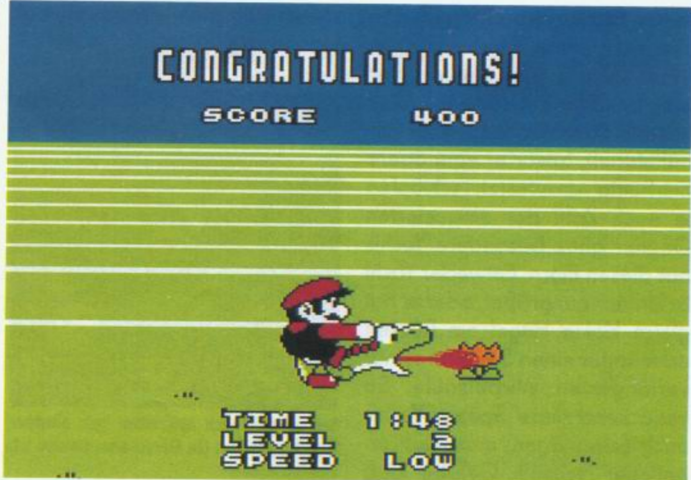


Oh, Oh, Oh, das könnte daneben gehen, wenn Ihr jetzt nicht schnell seid! Setzt mit einem Dreh das Ei zusammen!



Die zwei linken Tabletts sind ganz schön voll. Nun tauscht die Tabletts so aus, daß die nächsten Viecher auf den leereren Tabletts landen!







Und wo Mario ist, ...

... ist Luigi nicht weit! Nun versuchen sie um die Wette, Eier zusammenzusetzen. Schnappt Euch einen Freund oder eine Freundin, 2-Spieler-Modus angewählt und schon kann's losgehen! Einer jongliert nun mit Mario, der andere mit Luigi. Die besondere Schikane: Kann einer von Euch beiden ein Ei zusammensetzen und Gegner dabei einklemmen, fallen beim anderen zusätzliche Gegner auf die Tabletts. Das kann jede Strategie zum Fallen bringen! Und damit Jonglier-Anfänger und -Profis einigermaßen chancengleich miteinander spielen können, gebt Ihr vor dem Spiel unabhängig das Level ein, in dem Ihr spielen wollt und in welcher Geschwindigkeit die Dinge vom Himmel fallen sollen.

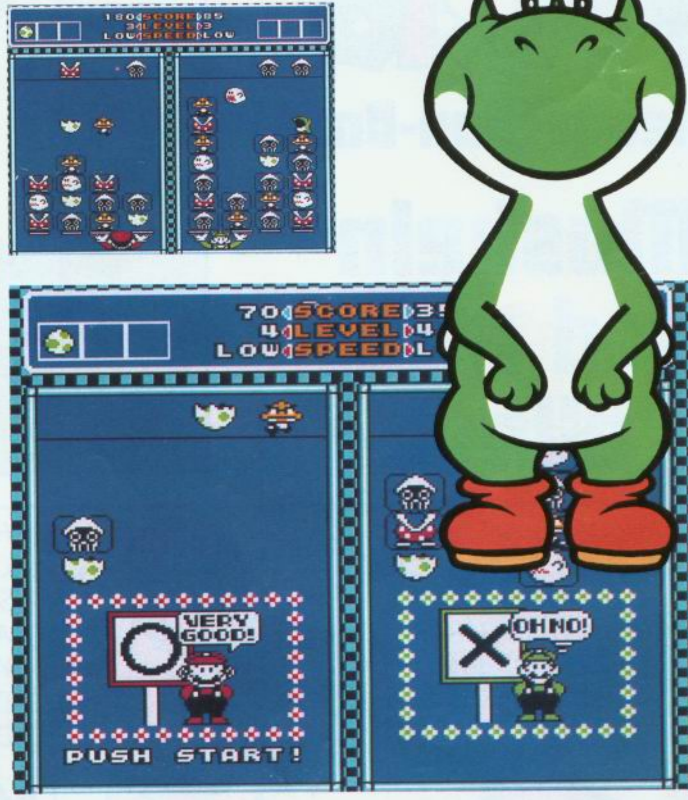


Zu zweit macht das Eierpuzzle noch mehr Spaß. Die freie Levelwahl gibt Anfängern auch gegen Profis eine Chance.









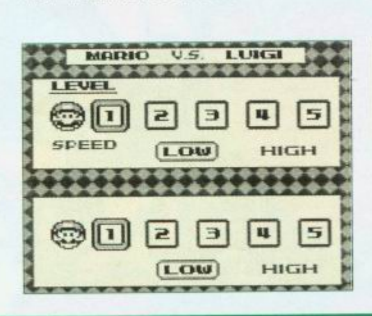


Und ein Riesenspaß auf dem Game Boy!

Hat Euch das Mario & Yoshi-Fieber gepackt? Dagegen läßt sich etwas tun, denn das tolle Strategie-Spiel gibt es auch für den Game Boy. Das heißt: Ihr könnt überall und nirgendwo Mario & Yoshi spielen! Außer vielleicht Ihr seid gerade im Museum oder begebt Euch mit Eurem Fahrrad in den Straßenverkehr...

Mal ehrlich: Kann es etwas schöneres und dankbareres geben, als einem kleinen hilflosen Dinosaurier aus seinem Ei heraus zu helfen? Für Leute, die schon bei Dr. Mario und Tetris kaum ein Ende finden konnten, ist Mario & Yoshi die Eierschalenhälfte, die irgendwie immer gefehlt hat. Und mit dem Game Link-Dialogkabel wird das ganze zu einem noch riesigeren Spaß! Fordert doch mal Eure Eltern zu einem Wettkampf heraus! Mal sehen, wer reaktionsschneller ist.







Klemp-Won-Do:

Muskeln sind nicht alles!

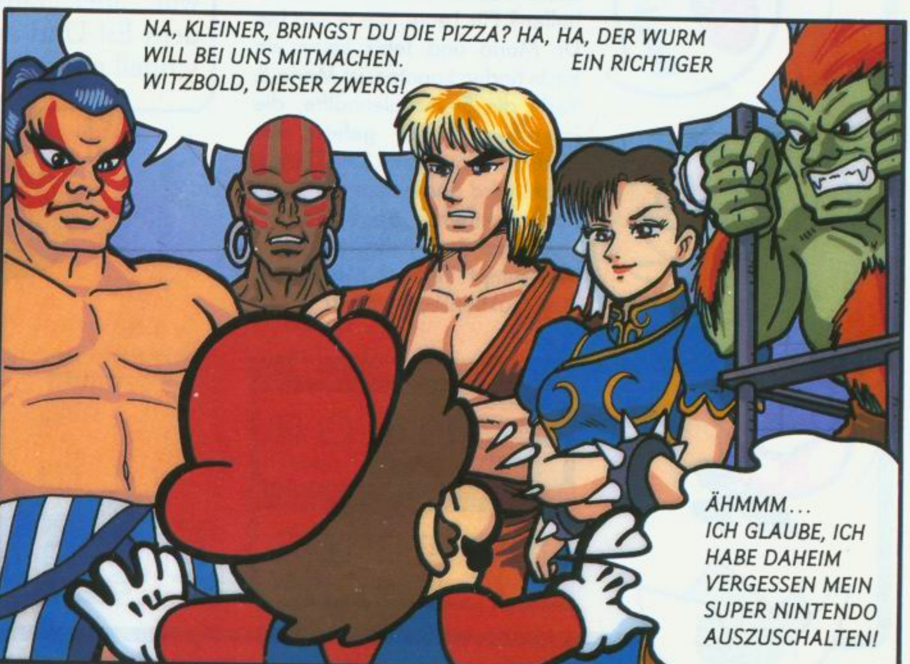






DAS WOCHENLANGE TRAINING HAT SICH GELOHNT. MARIO FÜHLT SICH FIT WIE EIN TURNSCHUH HÖCHSTPERSÖNLICH.






„ALSO DANN, »RÄUSPER« WAR NETT MIT EUCH. »HÜSTEL« CIAO, CIAO!


NANU, WEN HABEN WIR DENN HIER?


HALLO MARIO! WIR KENNEN UNS DOCH! ICH BIN DONKEY KONG, DEIN LIEBLINGSSCHMUSETIER. HA, HA, HA. WIR HABEN NOCH EINE RECHNUNG OFFEN! DU BLEIBST HIER!

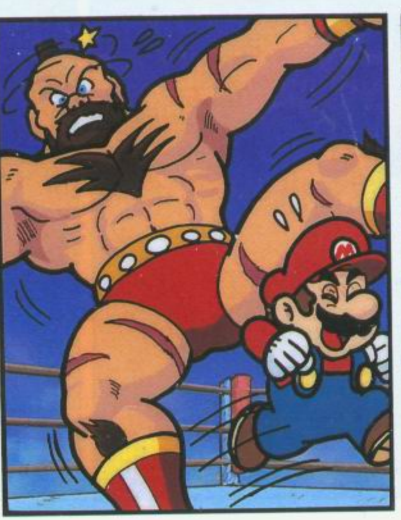

UND JETZT DER ERSTE KAMPF! AUF DER EINEN SEITE HABEN WIR ZANGIEF, EIN MANN WIE EIN BISON. GEGEN IHN TRITT AN… MARIO! EIN UNBEDEUTENDES LEICHT-GEWICHT AUS BROOKLYN.


RUNDE
1
FIGHT


MOMENT, NICHT SO SCHNELL!
HIER WIRD SICH NICHT ERST DIE HAND GESCHÜTTELT!


OH, NICHTS WIE WEG! DER FLEISCHKLOPS LEBT JA!

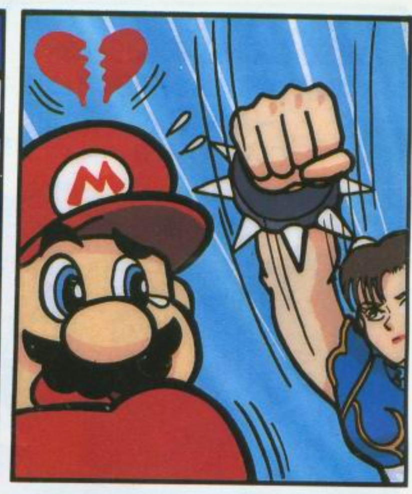





…8…9…10. DIE ERSTE RUNDE GEHT EINDEUTIG AN DEN MEI-STER DES DREHWURMS: SUPER MARIO! APPLAUS, APPLAUS!


RUNDE
2
FIGHT


WOW, IST DIE SÜSS. DIESE ANMUT, DIESE SCHÖNHEIT, WIE EINE ROSENBLÜTE. BEKOMME ICH JETZT DEN SIEGERKUSS VON IHR?




AUS DIR MACHE ICH ITALIENISCHES GEMÜSE!
DIE HAT WOHL ZU VIEL BRUCE LEE GEGUCKT!


HA, ZUM GLÜCK HABE ICH MEINE GLÜCKS-FEDER IMMER UNTER DER MÜTZE!


HEUTE SCHON GELACHT?


AUCH IN DER 2. RUNDE KÖNNTE UNSER KÄMPFER AUS BROOKLYN BEWEISEN, DASS ER KEINE ANGST KENNT UND JEDER LEBENSLAGE GEWACHSEN IST. JETZT TRITT ER GEGEN BLANKA AN, DEN BRASILIANISCHEN ALPTRAUM!


RUNDE
3
FIGHT


HE, JUNGE, EIN WENIG BANANEN-POWER? DAS GIBT FRISCHE ENERGIE!
OH, EIN BANANEN-PILZ!




HIER, BLANKA, DEIN HAPPA-HAPPA!


SCHON MARIOS OMA HAT IMMER GESAGT: „LASST KEINE BANANENSCHALEN LIEGEN!“ NUR GUT, DASS MARIO NOCH NIE AUF SIE GEHÖRT HAT. BLANKAS FLUG AUS DEM RING IST NICHTS FÜR SENSIBLE KLEMPNERAUGEN.


IN RUNDE 4 LERNT MARIO, WAS YOGA BEDEUTEN KANN… DHALSIM ERWARTET IHN.
RUNDE
4
FIGHT




„DIE MACHT DES GEISTES: YOOGGAA-FIIRE!“

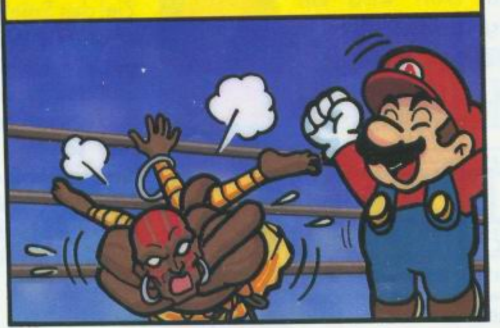

JETZT SCHICKE ICH DICH INS NIRWANA, DU WICHT!


IGITT, WASSER!! ICH BADE NUR EINMAL IM JAHR!


UND DAS AUSGERECHNET HEUTE, WO MEINE MUTTI ZUSIEHT…


NIMM DAS, DU LUFTNUMMER!
KÄSFUSS, KÄSFUSS!


EINE WICKEL-KUR HAT NOCH NIEMANDEM GESCHADET!


MIT EINEM SEEMANNSKNOTEN HAT MARIO AUCH DEN VIERTEN STREETFIGHTER BESIEGT. WIRD ER NUN WOHL DIE HAUPTROLLE IN „TERMINATOR 3 – DIE AUFERSTEHUNG“ BEKOMMEN…?






ENDE

GLÜCKSRAD

Eine der erfolgreichsten TV-Shows der internationalen Medienlandschaft feiert nun Premiere auf dem Game Boy. „Glücksrad", das beliebte Kreuzworträtsel-Spiel mit den fantastischen Preisen, bietet allen Fans die Gelegenheit, selbst als Kandidat in „Ihrer" Show aufzutreten. Das Spiel wurde detailgenau animiert und enthält alle Elemente seines Fernseh-Pendants.

Das Spiel kann beginnen

In den nachfolgenden Boxen wird der Spielverlauf Schritt für Schritt erklärt. Die Pfeile zeigen die jeweils nächsten Aktionen an. Ziel des Spieles ist es, vorgegebene, verdeckte Worte, durch das Einfügen von Buchstaben zu erraten. Viel Glück! Bedenkt aber bei der Wahl der Buchstaben: Nur die richtigen Konsonanten bringen Euch weiter!

START!

Die Anzahl der Spieler

Zunächst besteht die Möglichkeit, die Anzahl der teilnehmenden Spieler zu bestimmen. Es stehen drei Möglichkeiten zu Wahl: Man kann alleine spielen, zu zweit, oder gegen den Computer.



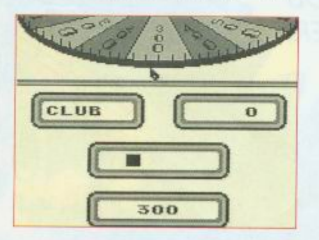
Der Auswahlmodus

Die Spielrunden

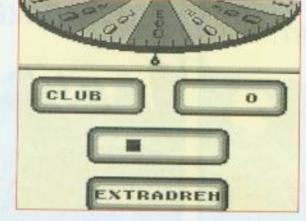
Der Ablauf der ersten beiden Spielrunden ist ähnlich. Die nachfolgenden Erläuterungen gelten also für Runde eins und Runde zwei.

Das Drehen des Rades

Alle Spieler drehen nacheinander am Rad. Auf dem Rad gibt es zwei Arten von Feldern, Geld-Felder, die verschiedene Beträge anzeigen und Ereignis-Felder, die den weiteren Spielverlauf bestimmen. Wer hat am Ende die meiste Kohle auf dem Konto?



Bleibt das Rad auf einem Geld-Feld stehen ...



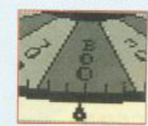
Bleibt das Rad auf einem Ereignis-Feld stehen ...



Die Ereignis-Felder

Die Ereignis-Felder haben es in sich ... Sinnvoll ist es, die Felder „Aussetzen" und „Bankrott" zu vermeiden. Beim „Free Spin"-Feld erhält man einen Extra-Dreh!

Bankrott



Wer auf dieses Feld gerät, ver... automatisch ... sein Geld.

Aussetzen



Bleibt das Rad auf diesem Feld stehen, muß in der nächsten Runde ausgesetzt werden.

Extra-Dreh



Dieses Feld bringt einen Extra-Dreh. Man setzt ihn ein, beim „Aussetzen"-Feld.

Die Wahl der Buchstaben

Nachdem man auf ein Geld-Feld gekommen ist, hat man nun die Wahl, einen Buchstaben aus dem Alphabet zu wählen, der sich in dem gesuchten Wort verbergen könnte. Zur freien Verfügung stehen alle Konsonanten, Vokale müssen gekauft werden. Als Hinweis für das gesuchte Wort wird ein Oberbegriff vorgegeben.



Man sollte sich schnell für einen Buchstaben entscheiden, die Zeit läuft!



Ist der gewählte Buchstabe im Wort enthalten, wird er an der richtigen Stelle eingefügt.

Des Rätsels Lösung

Ziel des Spieles ist es, das zu erratende Wort anhand des gegebenen Oberbegriffes und der bereits eingefügten Buchstaben zu erraten. Man darf solange am Rad drehen, solange die gewählten Buchstaben in dem Wort enthalten sind. Ist ein Buchstabe nicht in dem Wort enthalten, ist der nächste Spieler dran.



Geschafft! Das Rätsel ist gelöst und Runde zwei abgeschlossen. Jetzt wartet ...

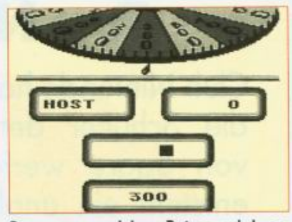
... Runde drei!

Runde drei

Die dritte Runde unterscheidet sich von den ersten beiden. Diesmal spielt die Zeit eine Rolle und Vokale brauchen nicht gekauft zu werden.

Das Rad entscheidet

In dieser Runde entscheidet das Rad den Betrag, um den jeweils gespielt wird. Ist der ermittelte Betrag hoch, ist es möglich, ein bereits verlorengeglaubtes Spiel noch zu gewinnen. Vorausgesetzt man findet jetzt die Lösung!



Spannung, welcher Betrag wird erscheinen?



Freie Auswahl

In der dritten Runde ist es nicht mehr nötig Vokale zu kaufen, nun kann jeder Buchstabe frei gewählt werden... Aber Vorsicht, auch die anderen Spieler warten auf ihre Chance. Deshalb: Nicht verrückt machen lassen und jeden Schritt gut überlegen!



Welches Wort verbirgt sich hinter den Feldern?

Wie heißt das Wort?

Wenn einer der richtigen Buchstaben gewählt wurde, wird der Buchstabe eingefügt und man erhält die Möglichkeit, das Rätsel zu lösen. Gewinner des Spiels ist derjenige, der am Ende den höchsten Geldbetrag auf seinem Konto hat.

Dieses Bild bietet sich dem Gewinner, das Rätsel ist gelöst.



Der Sieger spielt um Alles!

Der Gewinner...

...hat im Finale die Möglichkeit, um Alles zu spielen! Doch ihn erwartet eine sehr knifflige Aufgabe.

Der Verlierer...

... kann heimgehen und sich „Glücksrad" im Fernsehen anschauen und dabei etwas lernen.



Wer knackt den Jackpot?

Nur derjenige, der die ersten drei Runden lösen konnte, kommt ins Finale. Hier erwartet ihn eine noch interessantere Aufgabe...



Der Preis und die sechs Buchstaben

Das Finale! Man kann den Preis selbst bestimmen, unvorstellbare Gewinne warten...?! Im Finale wählt man sechs Buchstaben, fünf Konsonanten und einen Vokal. Dann erst erscheint das zu erratende Wort, zu dem man nun keine Buchstaben mehr hinzufügen kann. Die Spannung steigt, wird das Rätsel gelöst werden?



Preise unschätzbaren Wertes warten...



Sechs aus Sechsundzwanzig, wer trifft die richtige Wahl?

Das letzte Rätsel...

Die Antwort war richtig, der Kandidat hat... seinen Traumpreis gewonnen! Zur Entspannung empfehlen wir eine ruhige Runde „Glücksrad" vor dem Fernsehschirm, um Kraft zu schöpfen für neue Herausforderungen.



UND...

...der Preis ist gewonnen!

Geschafft, der Preis ist gewonnen, doch weitere verdeckte Begriffe warten darauf, erraten zu werden... Ein spannendes, kniffliges Spiel, das zum Denken anregt und zu zweit zu einem atemberaubenden Wettkampf wird!



Wer das Wort errät, kann sich auf tolle Preise freuen!

Top News!

Club Nintendo hat einen Blick über die Schulter der Programmierer von Sqare werfen dürfen. Dort entsteht ein unglaubliches neues Spiel. Das einzigartige daran: Es wird das erste Fantasy-Abenteuer auf dem Game Boy sein mit deutschen Bildschirmtexten. Soviel steht schon fest: Es geht um einen jungen Mann, seine Freundin, Magie, Gemma-Ritter und den geheimnisvollen Mana-Baum. Nur der Name des Spiels ist noch ein großes Geheimnis! Club Nintendo zeigt die ersten Fotos dieses einmaligen Abenteuerspiels! Noch mehr zu diesem fantastischen neuen Spiel in der nächsten Club Nintendo-Ausgabe!



Rollenspiel-Power !!!

Eine Weltpremiere erwartet Euch: Nach langer, harter Arbeit, das allererste Game Boy-Spiel randvoll mit deutschen Texten! Das Fantasy-Abenteuer, der Rollenspielhammer auf Deutsch schlägt zu.

Versetzt Euch in die aufregende Welt eines fantastischen Rollenspiels! Fesselnde Texte und eine spannende Stimmung machen aus Eurem Game Boy für Wochen ein Heim-Kino. Es werden Dinge geschehen, die Ihr nicht für möglich gehalten habt. Und das alles in Deutsch – Wort für Wort ein atemberaubendes Abenteuer der Superklasse.

Die Gemma Ritter
müssen das wissen.



Die fantastische Welt des Abenteuers:

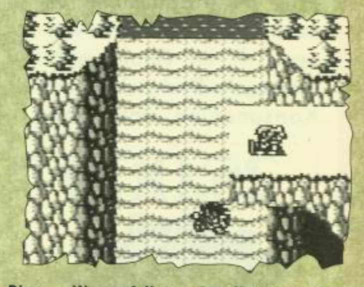
Bei diesem Abenteuer begebt Ihr Euch in die geheimnisvolle Welt der Ritter und Zauberer, in den Kampf gegen das allgegenwärtige Böse. Es liegt an Euch, das Gute in der Welt zu verteidigen.

Mit viel Mut und Geschick werdet Ihr den Kampf gegen dunkle Mächte siegreich bestehen. Etwas Unvorstellbares ist geschehen: Dark Lord, der Herrscher von Glaive, und seine grausame Bande verbreiten über das ganze Land Angst und Schrecken und der hinterhältige Zauberer Julius hilft ihnen dabei. Sie alle wollen eins: Die Kontrolle über den Mana-Baum. Welches Geheimnis aber verbirgt sich hinter der sagenumwobenen Mana-Pflanze? Auf der Spitze des Berges Illusia ist seit unendlichen Zeiten ein edler Schrein verborgen. Darin befindet sich der Mana-Baum. Die Energie der menschlichen Willenskraft läßt den Mana-Baum blühen und gedeihen. Wenn die Gedanken der Menschen voller Liebe und Frieden sind, wird der Mutterboden des Mana-Baumes besonders fruchtbar. Zu Fuße des Mana-Baumes entspringt ein Wasserfall: Die Quelle reinster Energie. Dieses Wasser ist für das Überleben des Guten überaus wichtig. Eure Aufgabe wird es sein, als Ritter im Kampf gegen das Böse die Mana-Energie zu beschützen.





Euer Held beginnt das Abenteuer. Ihr flieht aus Dark Lords Burg in den Kampf um die Mana-Energie.



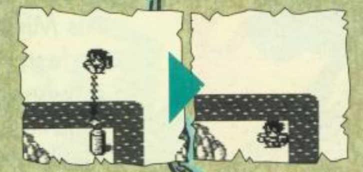
Diesen Wasserfall werdet Ihr runtergestürzt: Euer Abenteuer beginnt.

Der wackere Held seid Ihr!

In Eurem Kampf werdet Ihr es mit gefährlichen Monstern zu tun bekommen. Nehmt Euren ganzen Mut zusammen und bekämpft das Böse erfolgreich!

Die unterschiedlichen Waffen

Es stehen verschiedene Waffen zur Auswahl: Äxte, Sicheln, Morgenstern, Kettenpeitsche und viele mehr. Kämpft mit diesen Waffen gegen Monster. Jede Waffe hat seine speziellen Eigenschaften, mit deren Hilfe Ihr Euer Abenteuer siegreich bestreiten [illegible]et!



Mit der Kettenpeitsche könnt Ihr auch Hindernisse überwinden. Zielt ganau und übt unermüdlich den Gebrauch.



Behaltet Eure MAX-Anzeige gut im Auge. Wenn sie voll ist, könnt Ihr Eure Axt auch werfen.

Zaubersprüche

Im Verlaufe Eures Abenteuers könnt Ihr als erfolgreiche Helden bis zu 8 Zaubersprüche erhalten.

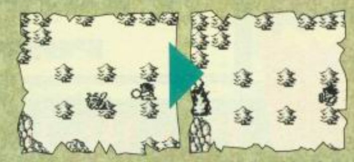
Man findet sie in Schatztruhen oder bei besiegten Gegnern, Um Zaubersprüche anwenden zu können, muß man genügend Magie-Punkte gesammelt haben. Zwei Zauber sieht man hier.

Salbe



Wenn Ihr vergiftet, versteinert oder blind geworden seid, benutzt zur Heilung die Salbe.

Flamme



Mit dem Flammen-Zauberspruch schleudert Ihr Euren Gegnern Feuerbälle um die Ohren.

Die Helden-Eigenschaften

Während Eures Kampfes gegen Monster werdet Ihr langsam stärker. Immer, wenn eine bestimmte Anzahl von Gegnern abgewehrt wurde, könnt Ihr eine von vier Eigenschaften erhöhen. Überlegt Euch gut, welche Eigenschaft Ihr in welcher Situation am besten gebrauchen könnt. Die vier Eigenschaften seht Ihr unten.



Immunsystem Steigert Eure Widerstandskraft gegen Verletzungen. Mehr HP-Punkte.	**Kraft** Das erhöht die Stärke des Helden.
Reife Damit kann man mehr Magie-Punkte sammeln.	**Willensstärke** Deine Kraftleiste füllt sich schneller wieder auf.



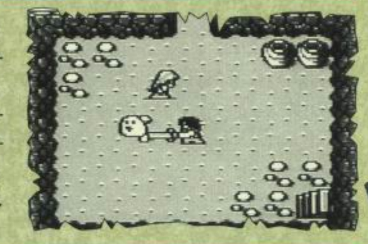
Hilfreiche Abenteurer

Während des Abenteuers werden Euch bis zu 8 Personen begegnen, die Euch auf Eurer beschwerlichen Reise begleiten. Begrüßt sie freundlich!

Jede dieser 8 hilfreichen Personen besitzt eine besondere Eigenschaft, die Euch im Kampf gegen Dark Lord beiseite stehen wird. Ihr könnt die Personen nicht selbst steuern, aber sie werden immer bei Euch sein. Wenn man Ihre Unterstützung benötigt, muß man sie über das Fragekommando ansprechen. Sie werden dann mitkämpfen oder auch die Lebensenergie neu auffrischen. Egal ob Dodo, ein riesiger Vogel, oder Lester, ein Meister im Speerwerfen, sie alle werden für Euch da sein.

Frau

Die Frau ist eine der größten Heldinnen auf dem abenteuerlichen Weg. Immer wenn man sie fragt, wird sie Eure Lebensenergie neu auffüllen. Eine überaus angenehme Begleiterin, wie Ihr sicher bald feststellen werdet.



Watts

Watts lernte einst vor vielen, mühsamen und aufregenden Jahren, die Axt wie ein Meister zu gebrauchen. Wenn man ihn fragt, wird er hilfreiche Gegenstände verkaufen.



Mickey's Dangerous Chase®

Das ist ja zum Mäusemelken! Mickey Maus und der Dieb

Al Katzone hat wieder einmal zugeschlagen. Und zwar kräftig! Eigentlich waren das Buch und die Pralinenschachtel für Minnie gedacht, aber Al Katzone kann die Sachen besser gebrauchen. Deshalb hat er sie Mickey aus der Einkaufstüte geklaut. Als Mickey nach Hause kommt, stellt er fest, daß Minnies Geschenk verschwunden ist. Helft ihm, damit er Minnies Geburtstagsgeschenk zurückbekommt. Auch Goofy ist dabei, wenn Ihr in ganz Entenhausen den Kater jagt.

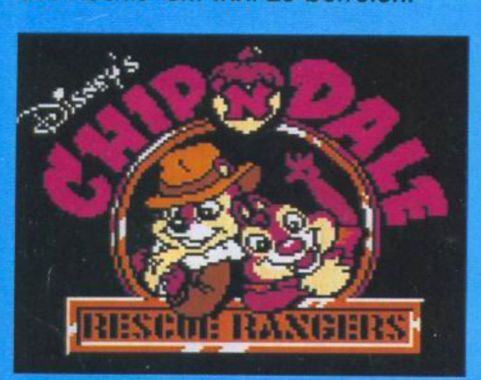
MICKEY'S CHASE
PUSH START

Die Walt Disney Show

Chip und Chap
auf dem NES

Auch im Abenteuer von Chip und Chap hat Al Katzone seine Krallen im Spiel. Diesmal ist das Opfer Trixi, eine kleine schmusige Katze, die zu den besten Freunden der beiden Streifenhörnchen gehört. Chip und Chap ernennen sich selbst zu den „Rittern des Rechts" um Trixi zu befreien.

Chip und Chap! Zwei Streifenhörnchen als Retter in der Not.





Seltsame Endgegner: Der unheimliche sechsarmige Besenbaum.

Duck Tales
auf dem NES

Diesmal ist Onkel Dagobert der Held der Geschichte. In der Stadtbücherei findet er ein ganz besonders interessantes Buch. Es beschreibt sechs Schätze, die bis heute noch nicht entdeckt worden sind. Zusammen mit seinen Neffen macht sich Dagobert sofort auf die Suche.



Die schnellste Maus von Entenhausen

Wo ist Al Katzone?

Eine gute Frage! Macht Euch auf die Socken und sucht das miese Katzenvieh. Dabei helfen Euch Mickey oder Minnie, das könnt Ihr Euch aussuchen.

Kisten werfen

Im Falle eines Falles, mit der Kiste bewerft Ihr alles. Kisten sind Mickeys Geheimwaffe gegen seine Widersacher.



Nach oben springen

Daß Mäuse ganz schön flink sind, das weiß eigentlich jeder. Daß sie auch noch enorm hoch und weit springen können, das ist neu.



Geduld haben

Manche Gegner in „Mickey's Dangerous Chase" haben sehr einfache Bewegungsabläufe. Beobachtet sie!



Verstecken

Ist Mickey ein Mann oder eine Maus? Da er sowieso schon eine Maus ist, macht es auch nichts, wenn er einmal feige ist.



Nach oben werfen

Was tun, wenn über Euch etwas herumläuft? Nehmt die nächstbeste Kiste und werft sie nach oben.



Mickey Maus auf Sherlock Holmes' Spuren

Kisten und andere Gegenstände

Überall in Entenhausen und Umgebung liegen die Holzkisten herum. In manchen sind einige sehr wertvolle Gegenstände versteckt, die Mickey für seine Suche nach Minnies Geschenk sehr gut gebrauchen kann.

Weißer Stern

Wenn Mickey einen weißen Stern aufsammelt, erhält er fünf Sternenpunkte. Bei 100 Sternenpunkten gibt's ein Bonusleben.



Blinkendes Herz

Bei einem blinkenden Herz werden alle von Mickey's Herzen aufgefüllt. Leider gibt es sie nur selten im Spiel.



Blinkender Stern

Es ist Zeit für ein Bonusleben. Dazu müßt Ihr nur die blinkenden Sterne im Spiel aufsammeln. Nicht immer leicht!



Zaubertrank

Ein Schluck von dem Zaubertrank wirkt Wunder. Mickey Maus beginnt zu blinken und ist unverwundbar.



Schwarzer Stern

Für den schwarzen Stern erhaltet Ihr zwar nur einen Sternenpunkt, aber die Masse macht's.

Herz

Dieses ganz ordinäre Herz füllt von Mickey's Herzen auf. Es sind eben auch die kleinen Dinge im Leben.



Kristallkugel

Unten rechts auf dem Bildschirm vier leere Kreise? Um sie zu füllen, müßt Ihr alle vier Kristallkugeln finden.



bei Nintendo



Skelette und andere Monster in Transylvanien. Kein Problem für Onkel Dagobert.



Die Schneewüste im Himalaya-Gebirge. Die Gletscherspalten sind sehr tief!

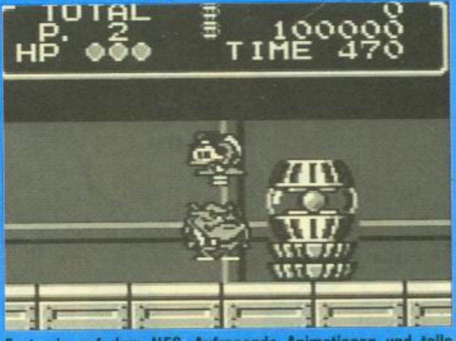
Duck Tales

auf dem Game Boy

Die Story ist die gleiche, wie auf dem NES. Nur ist Onkel Dagobert diesmal noch geiziger. Steigt auf Dagoberts Pogostab und springt durch die verschiedenen Schauplätze auf der Erde und auf dem Mond. „Am Golde hängt, zum Golde drängt doch alles".



Wie ein junger Gott! Auch auf dem Game Boy springt Onkel Dagobert mit dem Pogostab.



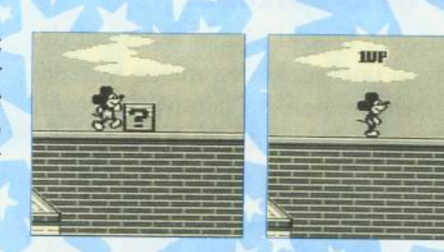
Fast wie auf dem NES. Aufregende Animationen und tolle Musik.

Stage 1-1 * Mickey's Heimatstadt

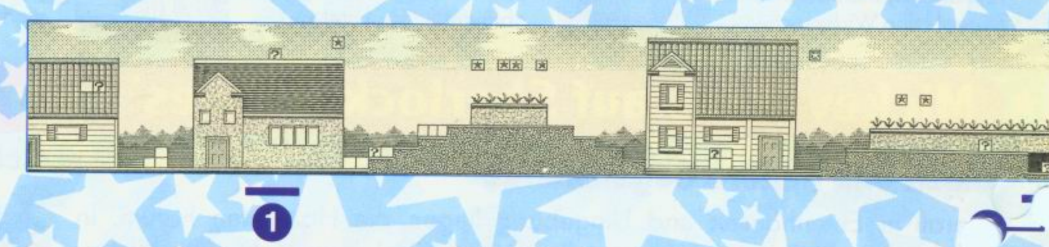
Entenhausen ist wie ausgestorben. Alle sind bereits auf Minnies Geburtstagsparty. Nur Mickey ist noch hier, weil er natürlich nach Minnies Geschenk suchen muß. Außer Mickey gibt es hier auch noch eine ganze Menge sehr gefährlicher Ratten.

❶ Eine erste Überraschung

In dieser Überraschungsbox ist etwas ganz besonders Feines, das Mäuse noch mehr lieben, als Käse. Ein Bonusleben! Das stinkt nicht so wie Käse und wird auch nicht so schnell schlecht. Auch muß man es nicht unter eine Glocke verschließen. Mhhmm, lecker!







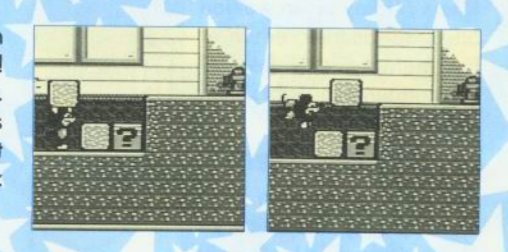
1

Stage 1-2 * Das Einkaufszentrum

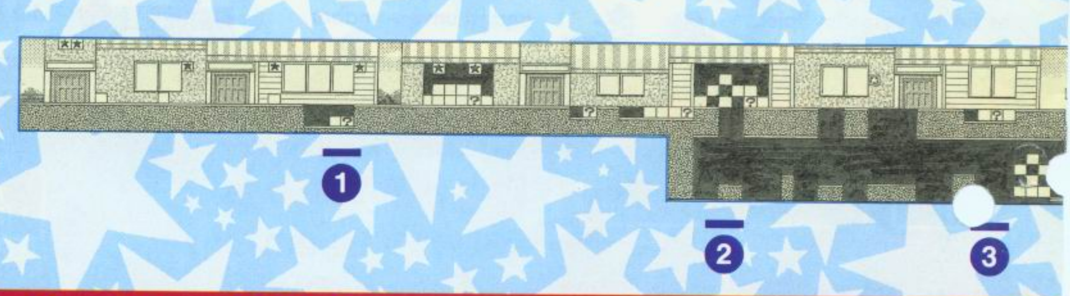
Erstens hat Mickey keine Zeit für einen Einkaufsbummel und zweitens sind auch alle Geschäfte geschlossen. Trotzdem herrscht hier ganz schöner Trubel. Achtet darauf, daß Mickey stets mit einer Kiste ausgerüstet ist.

❶ Sicherheitsabstand

Was auch immer das ist, was da am rechten Bildschirmrand herummacht... Es muß weg! Und zwar am besten mit zwei Holzkisten. Nicht einfach drüberspringen, nur weil Ihr es so eilig habt. Laßt Euch Zeit und schleudert dem Hydranten ganz gemütlich das Holz entgegen.







1 2 3

Stage 1-3 * Die Seeüberfahrt

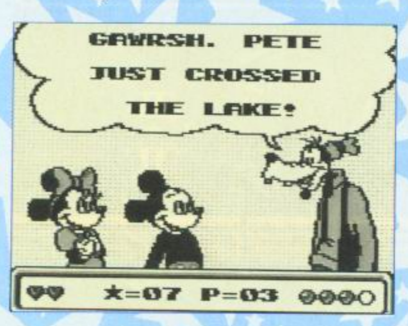
Daß eine Seefahrt ganz lustig sein kann, das besangen schon unsere Vorfahren in einem alten Kinderlied. Diese Seefahrt hier ist ganz besonders lustig. Während Ihr den scharfen Felsenriffen ausweicht, greifen Euch die fliegenden Fische an.

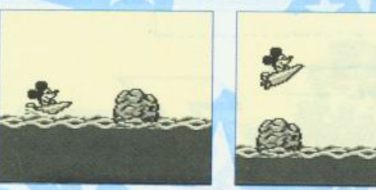
❶ Gefährliche Felsen

Die Strömung ist hier sehr stark, weswegen Ihr sehr schnell reagieren müßt, wenn Ihr auf die Felsen zusteuert. Haltet das Steuerkreuz etwas länger nach oben gedrückt, dann kann Euch an dieser Stelle nichts geschehen.

❷ Fliegende Fische

Irgendwo auf diesem See befindet sich eine Flasche Zaubertrank. Nehmt einen Schluck aus dieser Flasche und die Fische können Euch nichts mehr anhaben. Bald habt Ihr es geschafft!











1 2

❷ Herzilein

„Du mußt nicht traurig sein! Du weißt, ich bin nicht gern allein. Und Schuld war doch nur der..." Statt Schnulzen zu singen, solltet Ihr lieber zur Tat schreiten.







❸ Die Gelegenheit

Bewegt Euch nicht zu weit nach rechts, sonst geht Euch der weiße Stern verloren. Der Bildschirm scrollt nämlich nur nach rechts, nie nach links. Verzichtet auf die anderen Sterne und nehmt Euch lieber den Superstern!

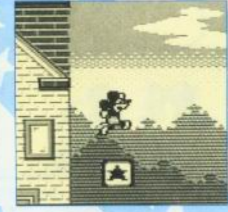




❹ Und runter geht's!

Mit einem riesigen Sprung vom Dach könnt Ihr Euch etwas ganz besonderes holen, was Ihr von unten nie erreichen könntet. Einen weißen Stern. Habt Ihr zwanzig von den weißen Sternen gesammelt, gibt es wieder einmal ein Bonusleben.





❷ Der sichere Weg

Ihr habt zwei Möglichkeiten. Entweder wandert Ihr die Häuserzeile entlang nach rechts, oder Ihr wählt den Weg unter der Erde, was Euch sicherer erscheint.

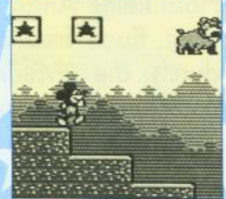




❸ Mickey's Zaubertrank

Ein wichtiger Hinweis! Nach einem Schluck vom Zaubertrank seid Ihr eine kurze Zeitlang unverwundbar. Nutzt diese Zeit und rennt, was das Zeug hält, nach rechts. Nur so könnt Ihr den Zaubertrank effektiv nutzen.





❹ Noch mehr Akrobatik

Und jetzt ist es Zeit für ein paar hohe Luftsprünge. Es geht immerhin um einen weißen und zwei schwarze Sterne. Daß sich das Sammeln lohnt, erfahrt Ihr spätestens nach dem nächsten Bonusleben.

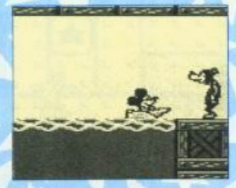




❸ Land in Sicht!

Am anderen Ufer des Sees erwartet Euch Mickeys bester Freund Goofy. Er ist Mickey Maus seltsamerweise immer einen Schritt voraus. Dafür könnt Ihr von ihm erfahren, wo Euch die Suche als nächstes hinführt.







Hallo Freunde! Gebt noch nicht auf! Wir müssen unbedingt Minnies Geburtstagsgeschenk finden, sonst empfängt sie mich auf der Party mit dem Nudelholz. Ihr wißt ja, wie Mäuse sind.



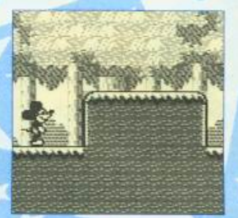
Stage 2-1 * Die Wälder

Kurz vor Entenhausen liegen die unheimlichen Wälder, in denen sogar Gespenster ihr Unwesen treiben. Aber auch hier führt kein Weg daran vorbei. Da muß man durch! Achtet in den Wäldern besonders auf die Gegner, die von oben kommen.

1 Alles Gute kommt von oben

Die erste Begegnung mit einem Gespenst ist auch ganz bestimmt nicht die letzte in diesem Wald. Es ist lebensnotwendig, daß Ihr immer eine Kiste mit Euch tragt. In jedem Moment könnte ein neues Gespenst von oben kommen und dann habt Ihr immerhin eine Kiste, die Ihr nach oben werfen könnt.



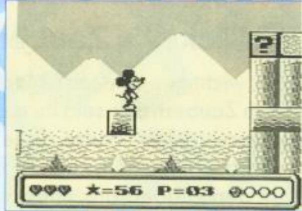






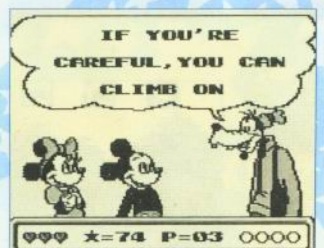
Stage 2-2 * Verschneite Wälder

Achtung Rutschgefahr! Es hat geschneit und die Wälder haben sich in eine Eiswüste verwandelt. Habt keine Angst, wenn Euch ein Bär begegnet. Er trägt Euch freundlicherweise auf seinem Rücken durch die Wälder. Aber irgendjemand bewirft Euch hier mit Schneebällen. Wer kann das nur sein?

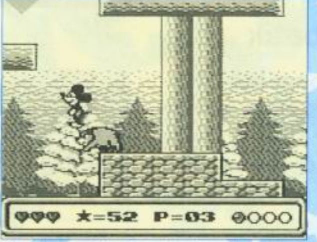


Wenn Ihr hier nicht aufpaßt, stürzt Ihr in den tiefen Abgrund!

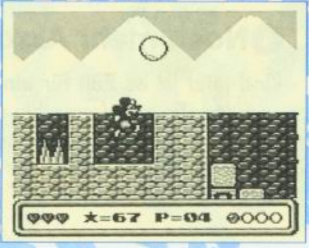




Ein guter Rat von Goofy. Seid vorsichtig!



Ihr könnt auf dem Rücken des Bären durch die Wälder reiten.



Dieses Loch ist ein sicheres Versteck!

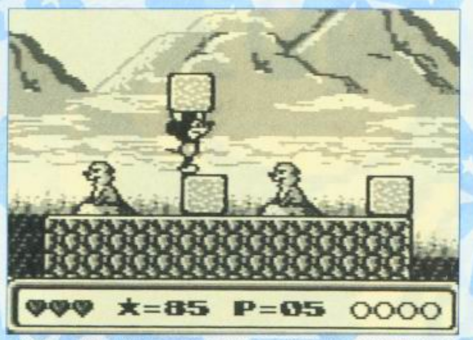
Wo mag der Kater sein?

Die Suche nach dem gestohlenen Geschenk geht weiter

Noch immer seid Ihr auf der Suche nach Al Katzone, aber das Ziel rückt immer näher. Nur noch dieser Berg, nur noch der Gipfel. Aber von oben kommt eine Felslawine, die Euch am Aufstieg hindert.

Gefährliche Gegenden

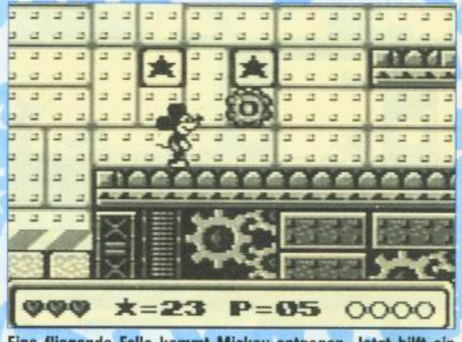
Manchmal hilft nicht einmal eine Holzkiste. In solchen Fällen ist es gut, daß Mickey hoch springen kann.



Auf den Steinblöcken kann Mickey nicht von den Gegnern angegriffen werden.



Überlegt Euch bevor Ihr die Kisten zerstört, ob Ihr die Gegenstände oben gebrauchen könnt.



Eine fliegende Falle kommt Mickey entgegen. Jetzt hilft ein kühner Sprung.

❷ Die Felslawine

Wartet bis der Felsbrocken auf Eurer Stufe gelandet ist und springt erst dann nach rechts oben weiter. Der Bergaufstieg lohnt sich.



❸ Holt Euch die Kristallkugel

Ihr nähert Euch immer mehr Al Katzone. Grund genug, auch mal wieder an ein Bonusleben zu denken. Wenn Ihr in einem Spielabschnitt alle vier Kristallkugeln gesammelt habt, bekommt Ihr am Ende ein weiteres Mäuseleben dazu. Hier ist zum Beispiel eine der begehrten Kugeln.





❹ Schutzlos ausgeliefert

Ihr kommt an eine Stelle im Spiel, wo Ihr ganz auf Euch alleine gestellt seid. Hier gibt es keine Kiste, mit der Ihr werfen könntet. Jetzt hilft nur noch springen und ausweichen oder davonrennen und das Weite suchen. Letzteres würde Minnie natürlich gar nicht imponieren.





4

Stage 2-3 * Der Gipfel

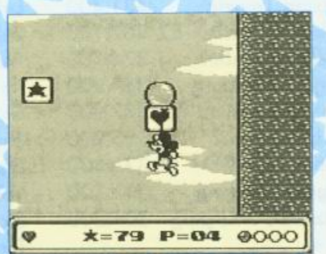
Die letzte Strecke auf den Berg kann man zu Fuß nicht mehr erklimmen. Was also tun? Nachdem Mickey die drei Luftballons mit Helium gefüllt hat, kann er mit ihnen nach oben fliegen. Unterwegs trifft er aber auch andere Tiere, die ihren Luftraum verteidigen wollen. Am besten fliegt Mickey im Zickzack-Kurs nach oben, so kann ihm nicht viel geschehen.



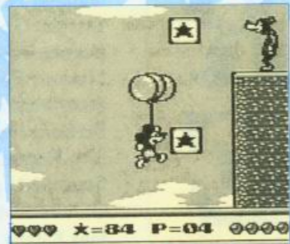
Wenn da nur nicht diese Geier wären ...



„Habt Ihr Al Katzone gesehen? Er klettert den Berg rauf."

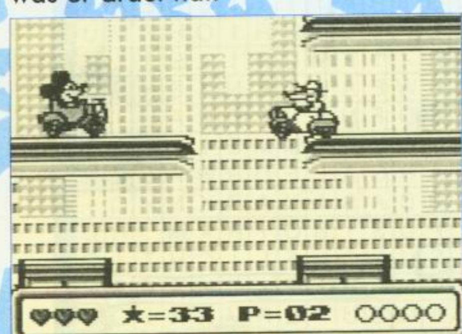


Während er sich am Luftballon festhält, kann Mickey nach oben fliegen.



Jetzt ist der Gipfel fast erreicht. Oben wartet Goofy.

Gerade hat Mickey seine Führerscheinprüfung mit Ach und Krach bestanden (er hat nur sieben Versuche gebraucht) und schon muß er zeigen, was er drauf hat.



Nach der Bootsfahrt und einem Flug mit den Luftballons geht es jetzt mit dem Auto weiter.

Die Spitze des Wolkenkratzers – Al Katzone

Auf irgendeinem Wolkenkratzer im Bankenviertel von Entenhausen sitzt Al Katzone und vergnügt sich mit dem Geschenk, das eigentlich gar nicht für ihn gedacht war. Macht Euch auf ein großes Duell mit dem riesigen Kater bereit und denkt immer daran: Nur einer kann gewinnen!



Oh nein! Wer wirft da mit alten Autoreifen?



Jetzt geht es den Wolkenkratzer rauf. Oben wartet Al.

Komm her, Du widerliche Maus!

HIGH SCORES

HIGH SCORES AUSGABE 05/92

GAME BOY:

ALLEYWAY

Name	Punkte
Alexander Baur, Finningen	7.720
Manuel Brunner, Lichtenberg	7.573
Jan Wittbolt, Aurich	7.535
Christian Schramm, Remscheid 11	3.511

BURAI FIGHTER DELUXE

Name	Punkte
Sabine Hurka, Stuttgart 50	11.539.130
Alexander Lorenz, Helmstedt	5.528.600
Stefan + Andreas Steger, Ludwigshafen	4.200.620
Marco Egidio Biggio, München	4.058.220
Marcel Böhme, Burg	3.929.500
Stefan Rosenberger, Oberwittelsbach	3.651.670
Gabriel Schedensack, Bissendorf 1	3.063.810
Maik Paessens, Husby	2.610.350
Timo Albers, Meschede 14	2.383.060
Tobias Bunk, Bergleu	2.112.940
Robin Heinel, Radebeul	2.056.460
Christian Deibler, Hirrlingen	1.689.910
André Voltmann, Korntal 1	1.295.730
Patrick Horn, Gemmrigheim	1.010.230

FORTRESS OF FEAR

Name	Punkte
Heiko Lang, Marktoberdorf	690.700
Heiko Lang, Marktoberdorf	690.600
Heiko Lang, Marktoberdorf	688.200
Christian Helbig, Kiel 1	603.050
Thorsten Bauer, Plettenberg	253.200
Thorsten Bauer, Plettenberg	241.950
Ken Paul Meisen, Singenbach	204.000
Martin Stein, Frankfurt 50	48.700
Antje Vasel, Neuwallmoden	40.550

PRINCESS BLOBETTE

Name	Punkte
Andreas Metzen, Saarbrücken 5	102.500
Konstantin Kolloge, Ganderkesee 1	70.000

HIGH SCORES AUSGABE 05/92



DR. MARIO

Name	Punkte
Tanja Körner, Castrop-Rauxel	2.859.900
Nico Schrimpf, Neu-Ulm	999.999
Tim Wunderlich, Fischbach	999.999
Thomas Neubauer, Filderstadt 4	999.999
Stefan Maak, Sonthofen	570.200
Stefan Lüdke, O-Berlin	529.200
Josef Lohnert, Bamberg	527.700
Alexander Ehm, Lübben	513.000
Axel Bialke, Hamburg 1	459.900
Jutta Müller, Borna	443.400
Günther Petzold, Leipzig	431.400
Thomas Gobber, München 82	407.100
Harald Düsel, Halstenbek	374.700
Norbert Flegel, Dillenburg	355.900
Petra Malzahn, Dortmund 15	347.000
Barbara Stolpe, Olfen 2	345.000
Jörg Hagedorn, Köln 91	335.400
Susanne Lugmair, Olching	317.700
Günther Petzhold, O-Leipzig	309.200
Ines Klitzke + René Weidner, Berlin	304.700
Pia Fröhlich, Karben	278.400
Carola Abendroth, Maintal 1	269.100
Jutta Müller, Borna	252.400
Michael Löschner, Wüsterhausen	248.300
Günther Petzlod, Leipzig	247.900
Werner Kramer, Büttelborn 3	246.600
Kai Grafe, Metzingen	242.200
Oliver Läpple, Nidderau 1	234.000
Pia Fröhlich, Karben 5	230.800
Peter Wölfer, Berlin 30	219.100
Ronny Böhme, Siegen	218.800
Joachim Weidner, Filderstadt	218.200
Alois Ruhrländer, Essen 15	217.400
Uwe Holze, Hildesheim	211.800

DUCK TALES

Name	Punkte
Daniel Stiens, Oberhausen	28.353.000
Roland Albani, Freital	26.041.000
Roland Albani, Freital	24.268.000
Martin Vögeding, Lohmar 1	22.597.000
Sebastian Wichmann, Neubrandenburg	20.132.000
Roland Albani, Freital	19.975.000
Chrissi Bünte, Ritterhude	17.625.000
Simone Feist, Steffenberg 4	14.122.000
Volker Burchardt, Stadtoldendorf	13.707.000
Torsten Dietrich, Magdeburg	13.457.000
Benjamin Rüther, Gummersbach	13.106.000
Gunar Porst, Aftholdenberg	13.049.000
Sebastian Uhl, Freising	12.748.000
Michale Killat, O-Berlin	12.746.000
Daniel Bruno, Mössingen 1	12.611.000
Holger Adam, Troisdorf-Seich	12.422.000
Henry Koch, Battenberg	12.312.000
Marco Schade, Alpirsbach	12.244.000
Frank Schäfer, Potsdam	12.135.000
Marco Schade, Alpirsbach	12.080.000
Christoph Steffens, Bullay/Mosel	12.079.000
Stephan Gutmann, Alpirsbach	12.073.000

KUNG FU

Name	Punkte
Christian Tschende, Stuttgart	991.060
Sascha Blöß, Stockelsdorf	855.350
Thomas Stelter, O-Holzweißig	735.250
Kristian Mihajloski, Kaisersl.	660.450
Tino Rühling, Leipzig	637.580
Martin Jakob, Imsheim	594.390
Jan Eggers, Hamburg	527.890
Manfred Baumgarten, Köln 51	504.660
Michael Bründel, Köln 41	483.240
Kristian Rinecke, Bendesdorf	436.010
Ellen Franke, Köln 71	382.530
Christian Thiel, Püttlingen	381.72
Heiko Seitz, Rammelbach	344.890
Sascha + Steffen Kipper, Blieskastel	343.410
Marcel Oetjen, Wilhelmshaven	308.230



HIGH SCORES

TENNIS

Name	Level	Ergebnis
Dirk Adolph, Braunlage	Level 4	6:0/6:0
Thomas Erhardt, Neuhaus	Level 4	6:0/6:0
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	Level 4	6:0/6:0
Thiemo Röhler, Cuxhafen 12	Level 4	6:1/6:0
Alexander Kramer, Willingen	Level 4	6:0/6:1
Torsten Lüttmann, Lübeck 1	Level 4	6:1/6:1
Christian Häfner, Gelnhausen	Level 4	6:2/6:2
Christian Wenz, Starnberg 3	Level 4	6:4/6:4

TETRIS B-TYP

Name	Punkte
Marvin Laske, Braunschweig	84.604
Jan Dzieminski, Reinbek	84.569
Dirk Busenbach, Reichshof-Oberagger	84.549
Manfred Dietl, Marktoberdorf	84.538
Sebastian Strathmann, Melle 5	84.529
Stefan Pohl, Bochum	84.517
Peter Igel, Bothel	84.513
Thorsten Bauer, Plettenberg	84.512
Klaus Münch, Speichersdorf	84.481
Peter Igel, Bothel	84.476
Thorsten Bauer, Plettenberg	84.439
Stefan Pohl, Bochum	84.433
Christoph Rüttgers, Trier	84.429
Bernd Funk, Essen 1	84.417
Bernd Funk, Essen 1	84.395
Philipp Bläsing, Beverungen	84.353
Andrea Fernau, Gorsheimertal	84.353
Heiko Bachmann, Rinteln	84.328
Andrea Fernau, Gorsheimertal	84.319
Andrea Fernau, Gorsheimertal	43.862
Klaus Münch, Speichersdorf	43.215
Thorsten Bauer, Plettenberg	33.932
Eva-Maria Büsching, Bielefeld 11	10.301

Name	Punkte
Marco Bräutigam, Eberbach	301.320
Christian Neumann, Friedberg	236.500
Daniel Schaeler, Stuttgart 80	210.240
Jonas Triebel, München 83	134.520
Arnold Wächter, Essen 11	132.890
[illegible]it Balkan, Villingen	6.190

LOW G MAN

Name	Punkte
Holger Goldhorn, Magdeburg	2.074.100
Jens Jahnke, Dummersdorf	996.700
Karl-Heinz Gebert, Oberursel	987.000
Kai Grafe, Metzingen	918.700
Simon Kahl, Winsen/Luhe	790.000

PINBOT

Name	Punkte
Gunar Porst, Aftholderberg	99.999.999
Udo Hofmann, Erlangen	99.999.999
Bernhard Marlock, Wertheim	99.999.999
Sylvio Rechenberger, Chemnitz	99.999.999
Kay Fischer, Hamburg 74	99.999.999
Sylvio Rechenberger, Chemnitz	99.999.999
[illegible] Fischer, Hamburg 74	99.999.999
[illegible] Hofmann, Erlangen	83.261.570
Hans-Peter Loihl, Westerham	76.694.220
Michael Sahrada, Berlin 41	66.862.760
Manfred Baumgarten, Köln 51	66.010.190
Udo Hofmann, Erlangen	65.562.080
Norbert John, Nürnberg 40	64.044.570
Frank Lebeus, Rathenow	62.348.690
Gerhard Bartz, Berlin 61	60.014.700
Ellen Franke, Köln 71	53.543.890
Michael Pelzer, Köln 41	52.582.560
Reinhard Kämpf, Frankfurt 70	50.147.950
Bernhard Marlok, Wertheim	49.212.090
Heribert Jumpertz, Bruchköbel	49.109.220
Markus König, Gladbeck	41.723.680
Marcel Krüger, Meckenheim	38.976.020
Kristian Mihajloski, Kaiserslautern	35.067.420
Helmut Lange, Winnenden 9	33.150.830
Gerhard Bartz, Berlin 61	33.131.730
Michael Sahrada, Berlin 41	31.270.760
Reiner Hoehl, Bellheim	31.029.900
Bernd Kieback, Jersheim-Herbitzheim	30.856.030
Alfred Hofmann, Schwabach	29.877.000
Siegfried Saathoff, Berlin 49	29.844.240
Erik Schäfer, Pirmasens	28.854.870
René Rosenbusch, O-Berlin	28.200.800
Josef Lohnert, Bamberg	27.915.500
Michael Treutner, Kassel	27.634.180
Michael Kowalczyk, Süd Kirchen	27.083.840
Roland Laschinski, Iserlohn 5	26.579.510
Sven Bleibel, Dornhan 1	25.306.370

R.C. PRO-AM

Name	Punkte
Alexander Kling, O-Zwenkau	644.115
Gerald Samuel, Hamburg	441.340
Nicole Wadle, Burbach	336.067
Thomas Ritter, Oestrich-Winkel	333.522
Siegried Saathoff, Berlin 49	324.517
Kristian Mihajloski, Kaisersl.	280.989
Andreas Janns, Deukendorf	275.971
Tim Hinze, Berlin 36	271.068
Stefan Göhricke, Wesseling	259.779
Sven Hübner, Wanna	252.210
Andreas Heuberer, Olching	247.708
Björn Hägele, Roigheim	209.682
Patrick Trautner, Ludwigsburg	208.213
Florian Repp, Langgöns-Cleeberg	192.190
Marcel Schmidt, Oldenburg	190.749
Andreas Ewig, Ummendorf	190.231
Marcus Reikowski, Köln-Reisiek	190.071
Thomas, Frömel, Biberach	189.801
Bernhard Mether, Weubstadt/Do.	186.871
Stefan Thamske, Bad Berleburg 3	175.055

Buchstabensalat für hungrige Köpfe

Auf der linken Seite im Kästchen könnt Ihr ein ziemliches Durcheinander sehen. Da tummeln sich Buchstaben über Buchstaben, als hätten sie noch nie etwas vom guten, alten Herrn Duden gehört. Nun ja. Ihr könnt Euch sicherlich schon denken, was auf Euch zukommen wird: Das große Aufräumen. Und selbstverständlich dreht sich alles wieder um Spiele und Figuren aus der Nintendo Welt. 24 Antworten sind in der Buchstaben-Box versteckt. Entweder waagerecht, senkrecht, diagonal oder auch rückwärts geschrieben. Also fangt schon mal an, Kopfstände zu üben. Als kleine Hilfe, könnt Ihr zu jeder Antwort einen kleinen Hinweis finden. Viel Spaß. (ak)

1. In diesem Spiel werden harte Steine gesammelt.
2. Ein Spiel. Der Onkel der Hauptfigur ist geizig.
3. In diesem Game muß die Force angedockt werden.
4. Diese Figur verlegt Rohre.
5. Ein Pillendreher legt los.
6. Die Chinesen machen das ganz gerne.
7. Der „Tausend" Mann.
8. In diesem Spiel kann man eine grüne Decke fetzen.
9. Hier hilft manchmal auch kein Rütteln am Game Boy.
10. Sie war die erste Gekrönte auf dem NES.
11. Sein Kumpel mag Teigfladen mit Tomatensauce.
12. Noch ein Rüttel-Teil.
13. Hier wird die P...t...e geschwungen.
14. Hörnchen, die man nicht essen kann.
15. Eine mutierte Kröte.
16. Hier muß rangeklotzt werden.
17. Mit Flügeln und Bogen, ganz wohl erzogen.
18. Wächst im Wald und spendet Zwergen Schatten.
19. Ein Roboter-Haustier.
20. Das erste Deutsche Textadventure auf dem Game Boy.
21. Eine Tomate auf dem Irrweg.
22. Hier bleibt Gummi auf der Piste.
23. Ein Jump and Run mit Ballereinlage.
24. Süß und klein, muß aus der Steinzeit sein.



STREET FIGHTER II™
0 045496 490089
DER SPIELHALLENHIT JETZT BEI DIR ZU HAUSE!
SUPER – DER 16-MEGABIT-HIT!
Bestehe den Kampf Deines Lebens, Mann gegen Mann! Mit Street Fighter II, dem knallharten Super Nintendo-Kampfturnier gegen die Gladiatoren der Straße rund um die Welt. Jeder der acht Kämpfer ist geboren um zu fighten. Jeder beherrscht seine eigenen, gefürchteten Spezialattacken. Also, zeig's ihnen: dem wuchtigen Sumo Ringer E. Honda, dem blitzschnellen Karate-Kämpfer Ken, dem gnadenlosen Vietnam-Veteranen Guile…
Erst wenn Du alle Streetfighter besiegt hast, darfst Du gegen die Großmeister der Kampfkunst antreten – erst dann kannst Du Champion werden.
Zeig' was Du drauf hast. Ob allein oder im 2-Spieler Modus. Mit verschiedenen Handicap-Stufen. Hier regiert nicht nur die Faust. Okay? Let's fight!
Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
BRANDNEU
Nintendo
I WANT IT A
Nächste CLUB NINTENDO Ausgabe: 10. Dezember '92
© CAPCOM 1991, 1992
Vertrieb in Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH